

云想衣裳花想容
从“衣着”聊笔记本电脑的选购
为什么
你不喜欢哈利·波特
2月下
本期特惠价
￥7.00
Popsoft
www.popsoft.com.cn
2011年 总第359期
大众软件®
电脑应用 第一选择
电子史诗
TRON
EVOLUTION
THE VIDEO GAME
特隆
ISSN 1007-0060
06
9 771007 006098
本期重磅专题：
混沌2010——朱利安·阿桑奇和“维基解密”的传奇
新品初评：悠声WE1020i、WE610入耳式耳塞/三星Q230-JS01笔记本电脑/希捷Barracuda Green 2TB硬盘/Tt金刚500强力版电源
网络时代：6款GPS网络导航地图评测
实用软件：最有效的网页垃圾信息过滤方案
硬件评析：AMD APU移动平台释疑与赏析
前线地带：魔法门之英雄无敌VI
在线争锋：“魔兽”改变“世界”——被WoW影响的中国网游
攻城略地：电子史诗——特隆
本期强档攻略
《信长之野望——天道》威力加强版







MM一下 生活变鲜活

MM是中国移动为你推出的移动应用商场（Mobile Market），这里的软件无所不包，从财经新闻到吃喝玩乐，适用你生活的方面面，游戏、音乐、阅读、视频、理财、出行、词典、主题壁纸…总有你喜欢的。有事没事，MM一下

MM三大优势
轻松的MM：手机登录下载流量费全免
免费的MM：每天有N多免费软件上架
开放的MM：几乎适配所有的手机型号



移动应用商场
Mobile Market

MM一下：1.发送"MM"到10658800免流量费下载"MM"手机客户端 2.登录 www.10086.cn
（短信发送费0.1元/条）





CONTENTS
本期目录 2011年2月下 总第359期

P16 网络时代 重点推荐
出行不求人——6款GPS网络导航地图评测

当你选择自驾出游的时候，是否会面对陌生的地图感到不知所措？没关系，本期的专题就来解决这个难题——GPS网络地图在手，走遍天下无忧！



P27 实用软件 重点推荐
永别了！广告——最有效的网页垃圾信息过滤方案

我认为是时候教大家如何屏蔽广告了，它们已经把我们逼到了绝路，每当打开电脑浏览网页，或操作软件等需要我们集中注意力的时候，广告便会突然跳出来，影响我们的心情。



P51 硬件评析 重点推荐
一年之计在于春——春季开学之装机谋划

长假后压岁钱和年终奖会带来压抑已久的购买欲，正是经销商所期盼的状态。当然，即使手里有钱，也一定要顶住商家的诱惑，把资金作合理利用……



P126 攻城略地 重点推荐
《信长之野望——天道》威力加强版

"天道PK版"选择在KOEI最高领导层变动的当口推出，似乎更像是一种表态——光荣也许真的会重拾已暂停开发的单机系列……



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 汪铁（主任）
谭湘源（副主任）朱良杰（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 张帆
朱飞 白云龙 韩大治 马骥 范锴
本期责编 韩大治
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任）李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2011年2月16日
定　　价 人民币 10.00元


美色江山
手机wap网游
新服好礼送不停
大型手机WAP图文策略游戏
超可爱的宠物网游!
PIRATE LORD
海贼王
一起冒险,探索伟大航路!
大宋豪侠2
骑宠战斗超炫武侠网游!

责编手记

本期的数码样印刷时应该正逢腊月二十三的“小年”，虽然在城市里已经很少有人认真的过这个节日，更不可能有送灶神、吃糖瓜、扫房、炖肉等活动，但在都市灯火中的年味同样已越来越明显。路上渐渐变少的车流、火车站逐渐增加的人群、快递员虽然有些遗憾但难掩喜悦的道别，甚至是逐渐停摆的各种商业和服务，都并不让人感到困扰，反而带有浓浓的，让人眷恋和企盼的亲情与幸福的味道。编辑们有的开始准备给父母家人的礼物，有的甚至去迎娶了新娘（这大概是最让父母宽心的礼物吧），今天窗外零下10℃，但编辑部里已经洋溢着暖暖的春意。

但当我们的杂志到达各位朋友手中的时候，却已是新一年的开始了，这是一期在印刷厂过年的杂志。对读者来说，面前的旅程远比本期杂志要长得多，快乐的新年之后还要面对新学期、参与新工作，制定新计划、结交新朋友、追求新希望，希望大家能开始新的、快乐、顺利的一年。我们也特意为准备踏上人生新旅程的用户准备了关于GPS导航地图、新春装机等专题文章。

本期责编：魔之左手

大众礼物

幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
北京	苏岚	内蒙古	康峰
湖南	程沐桓	甘肃	王博贞
山西	蔡利松	江苏	梁先
四川	林羿	黑龙江	蒋叶真
浙江	张海峦	陕西	王佩琪
湖北	武建兵	安徽	杨云
广东	梁慧羽	山东	雷洲元
云南	丁艺	广西	张苏浪
福建	沈炘俪	贵州	吴静
上海	魏煦玥	吉林	韦丽



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本



木质时尚

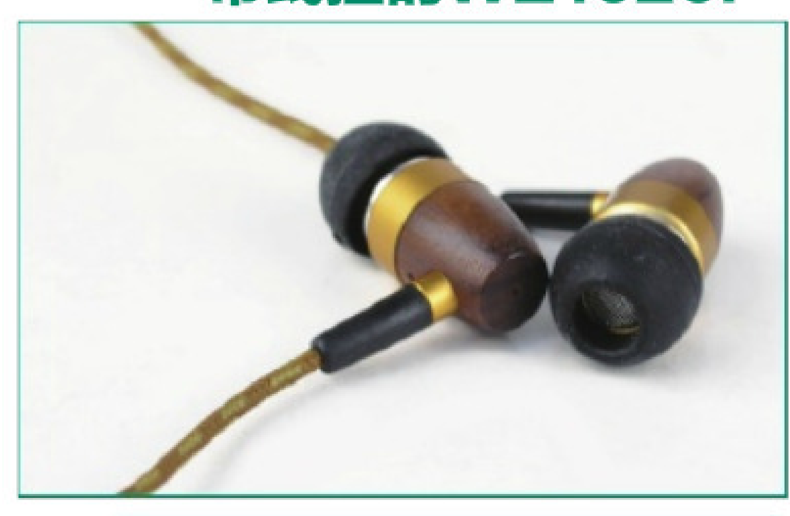
悠声WE1020i、WE610入耳式耳塞

■晶合实验室 Red

厂商： 梵音（MOODISON） **上市状态：** 已上市
售价： 188元（WE1020i）、168元（WE610）
附件： 胶塞、小挂件等 **咨询电话：** 769-81180697（联系电话）
推荐： 注重外观和性价比，并对音质没有苛刻要求的用户

“梵音”是一个比较陌生的名字，该公司成立于2005年8月，2007年取得了ISO-9000认证，之前一直默默无闻，没有自己的品牌，2009年6月梵音工厂扩充至200人，开始了木质悠声耳塞的研发和生产。我们拿到了他们首次针对国内市场的4款新产品，型号分别是WE1020i、WE610、WE1010和WE910，这几款入耳式耳塞的特点是均采用木质外壳。其实对于耳塞来说，木质外壳对音质的影响微乎其微，但由于许多大品牌只有高端耳机、耳塞才会使用木质外壳，使得人们对木质外壳的产品存在好感，梵音的产品设计思路显得比较聪明，既能满足许多人追求外表的心理，又能显得自己的产品比较高档。由于4款耳机价格接近，特点也有所不同，本期选择了其中有代表性的前两款进行介绍。

带线控的WE1020i



WE1020i主要参数	
频率范围	16kHz～20kHz
灵敏度	105dB
阻抗	16Ω
线长	120cm
插头	3.5mm
单元直径	10mm
最大输出	20mW

作为4款耳塞中报价最高的一款，我们先对它进行了测试。测试时使用笔记本集成声卡煲机约10小时，并用iPod Touch3、iPad、HTC Legend手机分别进行测试，音源选择了码流率256kbps的MP3，及无损APE、FLAC等，曲目风格包括流行、摇滚和交响乐。WE1020i对人声的还原比较准确，但不是同等价位上小编听过的最好的耳塞，它的声音显得有些硬，缺乏柔美的气质，解析力平平。不过它表现出了一定的声场，有比较好的纵深感，低频量感更是“震耳欲聋”。相对其他梵音的耳塞来说，它的声音或许更适合听欧美流行音乐和十分追求低音量感的人。该耳塞搭配各种设备均有比较稳定的表现，基本不会出现因失真而导致的齿音。

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

尽管带有线控，不过它并不是一个适合聆听音乐的耳塞，搭配iPad、iPod也体现不出它们的音质实力，但如果你经常乘坐公交车，WE1020i的入耳式设计能给你一个相对安静的环境，这点是苹果自带耳塞无法提供的。

炫目度： ★★★★☆
口水度： ★★
性价比： ★★★

相似产品： 飞利浦SHE9620、创新EP-830

小巧可爱的WE610



WE610主要参数	
频率范围	16kHz～20kHz
灵敏度	105dB
阻抗	16Ω
线长	120cm
插头	3.5mm
单元直径	6mm
最大输出	20mW

WE610号称是全球最小的动圈耳塞，但事实上如此宣传的不止有梵音一家，考证耳塞尺寸大小的意义不大，但我们知道的是市面上已经有3mm～4mm直径的动圈耳塞，所以WE610的6mm单元直径一定不是最小的。与测试WE1020i时相同，我们依然选择各种类型的设备和音乐验证它的适用范围。经过约8小时的煲机后，耳塞音质趋于稳定。若以声论价的话，WE610的报价有些过高了，它的声音还原不够准确，演唱者的声音听起来更年轻了，而且中高频的解析力有限，大动态时也表现不出音乐的情感。它的人声比较靠后，大音量下容易失真，搭配设备时应尽量选择风格偏暖的产品，它的低频不厚，量感适中，可是下潜不够深。WE610的优点是佩戴舒适，其附带的不同尺寸胶套能较好地适应人的耳道。



我们认为WE610是4款耳塞中音质最差的，它刻意追求高频明亮的效果，但因为太过激进导致声音不耐听，在较大音量下很易造成听觉疲劳，强烈建议使用时不要使用大音量，以免损伤听力。



炫目度： ★★★★☆
口水度： ★★★
性价比： ★★☆

相似产品： 飞利浦SHE6000、宜丽客EHP-CIN20RD



外表平凡，性能不俗
三星Q230-JS01笔记本电脑

■晶合实验室 Red

多数厂商在设计笔记本电脑时，12.1英寸产品的定位都十分明确，为了保证散热与便携性，它们一般都使用发热、功耗较低的硬件，专门针对商务人士或对性能要求不高的用户。但也正因这点，它们的性能难与主流14~15英寸产品媲美，用户在使用最新操作系统、大型软件时的体验并不是非常好，有的甚至还不如二三年前的14～15英寸产品。权衡性能和便携性是件很微妙的事，相比之下，倾向于性能更加危险，很容易让产品显得不伦不类。我们本次测试的三星Q230-JS01是一款非常大胆的产品，它在12.1英寸产品中塞入了两个“大家伙”——英特尔酷睿i5 520M处理器、NVIDIA GeForce 310M独立显卡。

处理器的性能越好，在编辑视频、处理图片、压缩和解压缩文件、游戏等应用时能节省更多时间。i5 520M的性能在移动处理器中比较优秀，测试得分甚至比过去的酷睿4核心Q6600还要好，自然也能超越目前所有的超低电压处理器。而对显示芯片而言，GeForce 310M虽然只是一款入门级芯片，但在游戏、图形界面特效、视频硬解码等方面比集显的适应性更强。GeForce 310M拥有16个CUDA核心，支持DirectX 10.1，性能和自家的桌面产品GeForce GT210相当。





下沉式转轴，开启角度约135°



宽大的触摸板，按键手感较好

i5 520M的热设计功耗为35W、GeForce 310M是14W，仅处理器一项就比超低电压处理器加主板芯片组的功耗还高，这样的配置对Q230-JS01的散热能力提出了考验。经过我们的测试，在浏览网页情况下，笔记本的散热能力毫无问题，在FurMark＋Everest的压力测试下，竟也出乎意料地获得了非常理想的结果（见下页图）。良好的散热是因为三星为Q230设计了更大





附带光驱，因此机身较厚





“外表平凡，性能不俗”这是三星Q230-JS01留给我们的印象，它的性能会得到男性用户的肯定，可在中等设置下玩绝大多数网络游戏。需要注意的是，其市场价格与媒体报价有一定的差距。

炫目度：★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★

厂商： 三星（SAMSUNG）
上市状态： 已上市
售价： 8299元
附件： 电源适配器、连接线、保修卡等
咨询电话： 400-810-5858（售后服务）
推荐： 商务人士、男性用户
相似产品： ThinkPad X201i、富士通P770B



电池上有电量指示灯

的散热片，缺点是造成机身厚重，最厚处达35.2mm，超过了许多14英寸产品。

可见为保证性能和散热，这款产品在外观上做出了牺牲，事实上当我们最初拿到产品时，第一印象即是它太丑了。除了体积不太有吸引力外（300mm×218mm×28.9~35.2mm），它重约1.8kg，旅行重量约2kg，和同类相比也要高出不少。其上盖采用了易沾染指纹的光亮

三星Q230-JS01主要参数	
项目	参数
处理器	英特尔酷睿i5 520M
芯片组	英特尔HM55
内存	单条2GB DDR3 1600
硬盘	500GB（5400rpm）
显示屏	12.1英寸，分辨率1366×768
显卡	NVIDIA GeForce 310M，512MB显存，显存带宽64bit
有线网卡	10/100M
无线网卡	IEEE 802.11b/g/n

喷涂，外壳材质是普通的工程塑料，配色方面是保守的黑、银灰，键盘上没有附加任何快捷键，甚至电源按键的指示灯也躲在触摸板下方，因此应该不太可能被女性用户喜爱。不过对男性用户来说，它显得比较稳重。笔记本键盘的手感出色，键程适中，回弹力好，巧克力键盘的键帽宽大，打字时出错的概率更低。触摸板尺寸没有缩减，按键的手感也令人满意。我们经过约8小时的测试后，认为这款产品的使用感受非常好，1366×768的分辨率在12.1英寸LED背光屏幕上的表现要远远好于同类14、15、16英寸产品，三星屏幕的颜色鲜艳，亮度调节至40%左右即可，可视角度比较理想，2人于屏幕正前方观看不会有问题。

其他配置方面Q230-JS01没有任何阉割，属于全能配置，它包括DVD刻录光驱、IEEE 802.11b/g/n无线网卡，标配6芯锂电池，带有蓝牙3.0并预装Windows 7家庭高级版，这对于一款12.1英寸的笔记本来说非常实用。它的接口比较齐全，有VGA、HDMI、3.5mm音频输入输出、3个USB 2.0、3合1读卡器（SD/MMC/SDHC）、RJ-45等。我们对其进行了各项测试，结果如表格所示，其中使用BatteryMark测试电池续航能力，结果为5小时21分，是个非常不错的成绩。P

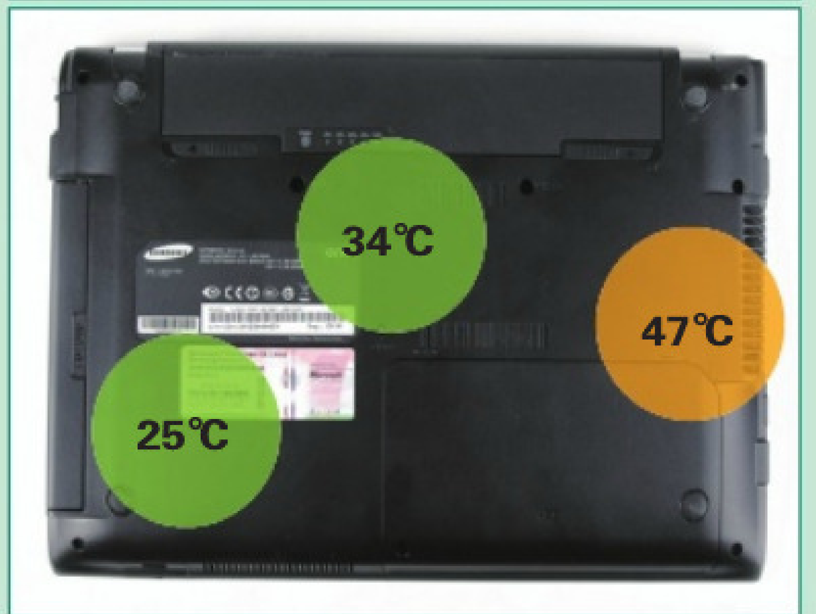
三星Q230-JS01测试成绩		
项目	设置	成绩
PCMarkVantage	PCMark	4820
	内存	2865
	电视和电影	3250
	游戏	2808
	音乐	4456
	通讯	6723
	生产力	4034
	硬盘	2633
3DMarkVantage	E模式	E5826
	CPU得分	7553
	GPU得分	5380
CINEBENCH R10	单线程	3116
	多线程	6889
	OpenGL	1956
Windows体验指数	处理器	6.5
	内存	5.5
	图形	3.9
	游戏图形	5.6
	主硬盘	5.9
BatteryMark	LifeTest	5小时21分

三星Q230-JS01表面温度









绿色数据之海

希捷Barracuda Green 2TB硬盘

■晶合实验室 魔之左手

希捷Barracuda Green系列硬盘就是原来的Barracuda LP硬盘，是以绿色环保为设计重点的硬盘产品，这款最新产品更是在容量（2TB）、单碟容量（667GB）和缓存（64MB）、接口（SATA 3）方面都达到了目前消费级硬盘的最高水平，其5900rpm转速也是绿色环保硬盘中的最高速度，并且采用了支持4kB扇区高级格式化的SmartAlign技术。

高级格式化的4kB扇区与512字节扇区相比，可提高格式化效率，并有助于提供更高的容量。不过对操作系统的控制能力要求较高，需Windows Vista SP1或更新的操作系统才能正常识别和使用，SmartAlign技术就可在硬件层面上解决高级格式化的扇区对齐等问题。

在实际测试中，我们与目前非常普及的希捷7200.12 1TB进行比较。

这款硬盘的最高与平均、突发读写速度都超越了7200.12，只是因为转速较低，因此读写时间略差，测试时可明显感觉到其振动与噪声更低。



型号	7200.12	Barracuda Green
平均读取速度	99.8MB/s	106.6MB/s
平均写入速度	91.5MB/s	101.7MB/s
随机存取速度	14.1ms	16.8ms

晶合实验室测试联盟



作为一款绿色硬盘产品，Barracuda Green不仅在制造和使用过程中更加节能环保，且拥有出色的容量价格比甚至是性能表现，而价格仅是7200rpm转速硬盘的一半多一点而已。

炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商： 希捷（Seagate）
上市状态： 已上市
售价： 630元（2TB）
附件： 样品无
咨询电话： 400-887-8790（售前咨询）
推荐： 关注节能环保的海量存储用户
相似产品： 2TB西数绿盘、2TB希捷Barracuda LP硬盘

80Plus也亲民

Tt金刚500强力版电源

■晶合实验室 魔之左手

80Plus作为对电源转换效率的一种认证标准，因为对PFC、电路设计等要求较高，一般只出现在较高端的大功率电源产品中，动辄上千元的售价使它们似乎离普通消费者很遥远。不过Tt金刚500强力版的出现，将改变这一局面，让普通消费者也能获得更节能环保的80Plus认证电源。

Tt金刚500强力版电源与其他金刚系列电源从外形上看非常类似，同样为黑色烤漆外壳，背部全部镂空，带有电源开关键，不过底部安装更大直径的14CM风扇。其额定输出功率为400W、+3.3V输出为24A，+5V输出为15A，+12V为单路输出，最大电流30A，具备过压、短路、过载、高温自动保护功能。

这款电源接口丰富，提供了1个20+4pin主板供电接口、2个6pin显卡辅助供电接口、6个5pin SATA接口、3个大4pin接口、1个4+4pin主板辅助供电接口和1个4pin软驱接口。它在每组输出接口上都加有尼龙网套，可防止缠绕。

在实际使用中，80Plus较高的电源转换效率可减小电源的发热量，因此电源风扇的转速也得以降低至1300rpm左右，噪声很低，在采用高负载平台进行测试时连接方便，电压输出稳定。

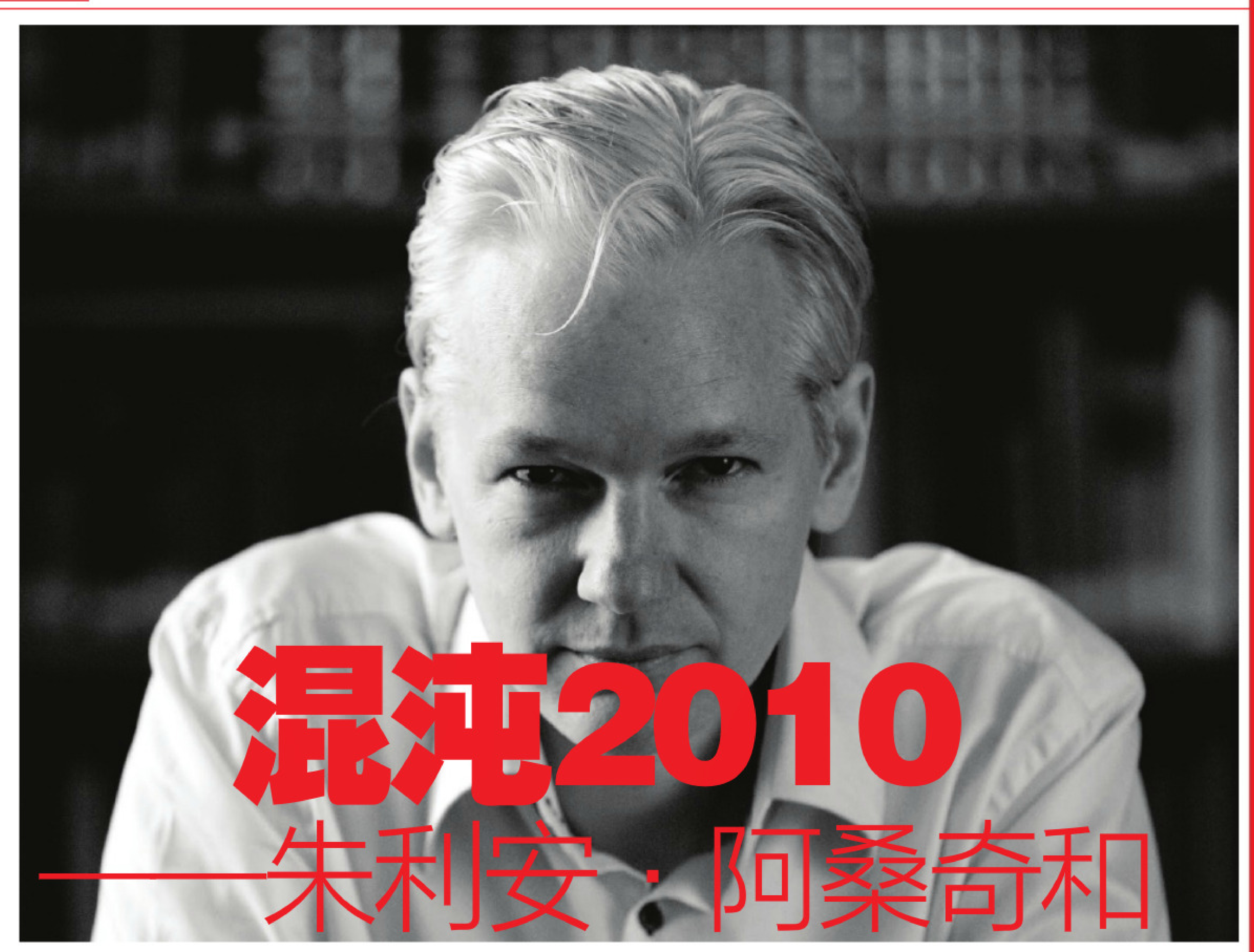
晶合实验室测试联盟



作为一款面向普通消费者的电源，其价格并不算低，不过高转换效率和RoHS环保标准制造，使其在节能环保、运行噪声与热量控制，以及全寿命成本方面都有不错的表现。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商： Tt（Thermaltake）
上市状态： 已上市
售价： 439元
附件： 电源线
推荐： 关注节能环保和安静环境的中端用户
咨询电话： 10-82883159/3189/3717（售前及售后）
相似产品： 先马超影500、全汉极光战神480等



混沌2010
——朱利安·阿桑奇和“维基解密”的传奇

■本刊记者 冰河

阿桑奇是谁，这个问题对于如今的网民来说，不是个很陌生的问题，自从这个瘦削单薄、满头白发的高个子澳大利亚人通过他创建的“维基解密”网站向世界曝光了数十万份美国政府的机密文件之后，朱利安·阿桑奇（Julian Paul Assange）这个被美国政府恨之入骨，成为眼中钉肉中刺的男人，就已经名扬全世界，成为2010年最具知名度的互联网行业名人之一。但如果继续追问一句，阿桑奇的知名度到底对这个世界以及世界上的民众是好事还是坏事，那得出的答案恐怕就众说纷纭了。对于他自己来说，毫无疑问会认定他的所作所为是正义的、勇敢的，有益于世界和社会进步的；对于美国和其他各国政府来说，他的所作所为无疑是个危险和尴尬的象征；对于普通人来说，阿桑奇则是一个充满了矛盾的角色，他身上充满了反权威的斗士色彩，揭开了现代政治中不为大众所知的黑幕，但造成的结果对于社会的秩序和稳定从长远来说未必是好事。种种矛盾混杂在一起，让朱利安·阿桑奇成为2010年全世界最传奇的男人。他不但成为各大媒体的头条人物，而且传奇经历还将被搬上好莱坞的银幕。特别是在美国《时代》周刊的2010年度封面人物评选中，阿桑奇在网络投票中远远超过排名第二的Facebook网站创始人马克·扎克伯格，但最终的结果却是扎克伯格成为《时代》周刊的年度封面人物，这让很多支持阿桑奇的人愤愤不平。不过《时代》周刊方面给出了自己的回答，他们表示“虽然这两人在过去的一年中都通过互联网对这个世界产生了重大影响，但是两个人的行为性质有所不同，扎克伯格通过他的网站将人们更多的连接到一起，让人们相互联系和了解，产生信任。而阿桑奇的网站却是打破政府的保密规则，将本不应该公诸于众的事情公开，虽然从结果上看对于保障公众的知情权有益，但这种无视规则的行为是一种破坏性的行为，让人民对政府和组织失去信任。从推动社会进步的角度来说，扎克伯格比阿桑奇更具有价值。”阿桑奇本人显然不认同这个看法，他认定《时代》周刊是受到了美国政府的压力而改变了结果，剥夺了这一本应属于他的荣誉。不过正如他本人经常引用的混沌学所言：“你无法计算出A与C之间的正面或者负面影响，因为A与C之间的联系可能要经过B，但B却可能不是A和C之间唯一的桥梁，谁也无法将B的作用和权重单独地剥离出来。”因此虽然他自认没有罪，但阿桑奇的所作所为究竟功过如何，只能由时间来检验，由历史来评判。

下面，我们看看阿桑奇是如何在历史中写下属于他的一章。

一个人在战斗



22岁的美国士兵布莱德利·曼宁因私自将美军内部网络的秘密文件交给了阿桑奇而被美国军事法庭逮捕

朱利安·阿桑奇现年39岁，出生于澳大利亚昆士兰。根据澳大利亚的媒体披露，阿桑奇的父亲是“有强烈极端主义思想的邪教成员”，行为怪异，因此其父母的婚姻非常短暂。在父母离婚之后，阿桑奇不得不随母迁居，在澳大利亚各地不断流浪，以躲避其思想极端的父亲“追杀”。不过他的母亲品味比父亲好不了多少，在交了另一个性格粗暴的男友后，该男子同样将这对母子的生活打得支离破碎，因此阿桑奇和他的母亲不得不继续过着东躲西藏的生活，在很长一段时间内，阿桑奇都和穿着比基尼的母亲生活在一个荒岛上，以游牧为生。很难连续稳定地受到教育。这段经历对阿桑奇后来的性格产生了重大影响，他缺乏对他人和组织的信任，也不善于和别人交流相处，所有的家当都可以在两个小时之内收拾完毕并随身带走。最重要的行李就是他的笔记本电脑和移动硬盘。同时他善于隐匿自己的行踪，在世界各地的角落做自己想做的事情。阿桑奇极端信仰自己的智慧和力量，认为拥有超常的头脑，掌握了技术力量可以改变全世界，就“如同爱因斯坦一般”。特别是他通过自学掌握了计算机技术之后，他发现了自己在这方面的天分，并逐渐醉心于此。虽然他后来上了大学，但他对于其他的功课不感兴趣，将全部的经历投入到了计算机和互联网技术的研究中。他究竟“自学”过多少课程，至今不得而知。但从其曾在墨尔本大学学习期间代表学校参加过数理知识竞赛一事来看，阿桑奇在这方面的天分的确很突出。但他过于我行我素的行为和孤僻的性格使得他尽管曾经在6所大学学习，但始终未能完成大学学业，没有拿到学位和文凭。在网络时代降临之后，阿桑奇找到了发挥自己才能的空间，他利用自己高人一等的黑客技术牟利，为此至少被澳大利亚司法当局指控过30项罪名，曾数度被投入监牢并处以罚金。如果仅仅是依靠互联网牟利，那么阿桑奇在这方面无论如何也不会拥有现在的知名度，毕竟以此为生的黑客太多了，数不胜数，在精神和技术上黑客的老前辈凯文·米特尼克要比他高得多。但正如他的父亲那样，阿桑奇除了对技术本身感兴趣之外，对于如何利用技术改变世界有更多的想法。他并不是仅仅沉浸于技术和金钱的普通黑客，对于政治、宗教等意识形态方面的事物也有很强烈的兴趣。根据他的自述，他认为尽管信息科技越来越发达，但是这项技术并没有完全被用到推动社会进步的方面，而是成为了权力的工具，很多时候反而阻碍了信息的交流，没有自然而然使世界成为透明和公开的社会，越来越多的信息反而因网络技术的发展受到阻隔，成为不应有的“秘密”。越是网络技术超强和网络普及率高的国家，往往越是极度包藏“秘密”的国家，其典型代表就是互联网最发达的国家——美国。2006年，阿桑奇对前来采访的《纽约客》记者说，他要立志成为社会的“吹哨人”，要把政府刻意隐瞒人民的信息公诸天下，只有通过这种“解密”行为，才能对抗靠隐瞒真相来维持政权的政府。“吹哨人”是欧美新闻行业对于新闻媒体的角色定位，认为新闻媒体是社会公平正义的监督者。阿桑奇认为西方媒体过多地受到政府的压制，不能公正全面地反映社会矛盾，因此他决定仿照美国著名的“德拉吉报道”网站，打造自己的传播平台，以一己之力挑战“邪恶的权力监控”。2006年他的“维基解密（Wikileaks.com）”网站成立，根据其网站上所刊登的介绍，维基解密网站“试图成为大规模文档解密与分析的不可追查和不被审查的来源，目标是发挥最大的政治影响力。Wikileaks使用与维基百科一样易于使用的界面。我们目前已经从持不同政见者社群和匿名消息源接受了超过120万份文档。我们坚信，政府活动的透明度是减少腐败、建设更好的政府与强大民主国家的关键。各国政府皆可从本国人民与世界人民的监督中受益。Wikileaks所提供的泄漏文档比任何传媒或情报机构提供的更能起到监督作用。Wikileaks为全球社群坚持不懈地研究任何文档，以确认其可信性、合理性、真实性和有效性提供了一个论坛。社区成员可以解读泄露文档，并向公众进行适当的解释。保持一个政府诚实不仅仅是该国人民的责任，对于其他国家的人民也有权利监督别国政府。这就是为什么建立这样一个全球性的匿名文档揭露途径的时机已经到来”。

维基解密网站成立之初并未受到太多重视，毕竟此类打着“信息自由共享，人权高于一切规则”旗号的网站太多了，阿桑奇和维基解密只是其中普通的一员而已。不过阿桑奇很快就显示出了他的肆无忌惮，当时的美国共和党女议员、阿拉斯加州州长、后来与麦凯恩竞争总统候选人职位，后又与其搭档参与美国总统大选的莎拉·露易丝·希思·佩林是美国政界新崛起的明星人物，有人在侵入了佩林的电子邮箱之后，将窃取的机密邮件分发给了几个网站，只有阿桑奇的维基解密网站全部披露了这些邮件，其中包括佩林与加拿大独立党的一些往来邮件，由于加拿大独立党一向主张说法语的魁北克省从加拿大独立，因此一向不受加拿大政府欢迎，佩林的邮件有美国政客干涉加拿大内政之嫌，导致佩林不得不向加拿大政府澄清并无支持加拿大独立党之意。同时指责维基解密网站“恶意泄露私人邮件，是侵犯个人隐私的行为”。但由于阿桑奇并未直接入侵佩林的邮箱，只是将他人发来的邮件披露出来，在法律上缺乏足够的

侵权行为。所以佩林虽然愤慨，但也对维基解密无可奈何。不过阿桑奇和他的维基解密网站倒是就此打开了知名度，成为受到各方面重视的一个站点。诸多欧美媒体将其列入重点关注的网站名单，以期获得一些独家的线索进行报道。



维基解密网站界面简单，但内容并不简单

虽然获得了一些知名度，但是美国各个机构对于阿桑奇和他的网站提高了警惕。根据泄密事件爆发后美国联邦调查机构的报告显示，自2006年11月起阿桑奇被列入“高度关注”名单，“维基解密”网站的募集资金流向也受到严密监控，以防有被恐怖分子利用和支持的可能。阿桑奇本人也相应作出调整，开始离开澳洲，游走于世界各地，顺路宣传他的信息自由共享理念。由于他的经历传奇，外形独特，又善于打造自己孤身与政府机构斗争的形象，逐渐获得越来越高的知名度，为后来的大规模泄密事件赢得了足够的基础。当然，他在世界各地路演走秀的过程中也不可避免的发生了很多艳遇，而且他也从不讳言自己对异性的喜好，这也为他后来的意外翻船埋下了伏笔。

阿桑奇和维基解密的机会来临于2010年。由于对美国政府的战争政策不满，一个名叫布莱德利·曼宁（Bradley Manning）的22岁美国士兵，私自下载了美军内部网络的许多秘密文件和若干视频文件，然后交给了阿桑奇。事发之后曼宁被美国军事法庭逮捕，并可能被判处最多52年监禁。其中一个录像显示1架美军阿帕奇直升机于2007年7月在巴格达的一次攻击行动中对着明显是平民的人群开火，造成数名平民包括2名记者丧生，随后阿桑奇将其中部分文件于7月公布。引起各国政府和媒体的巨大反响，也让美国政府狼狈不堪。不过根据曼宁所拥有的权限，阿桑奇于2010年7月公开的有关美军阿富汗行动的秘密文件，应与曼宁提供的资料有关。但10月份和11月底公开的数十万份伊拉克战场秘密文件和外交密电等，其来源是哪里至今还是个迷。据称，世界各角落的黑客们每天都向“维基解密”网站输送上千份窃来的“秘密”。毫无疑问，朱利安·阿桑奇成功地将自己“孤胆斗士”的形象营造起来并推到了最高峰，成为诸多黑客窃密之后选择曝光内容的最佳出口。虽然表面上看他真的是“一个人在战斗”，但实际上他的背后是更多动机各异，但乐见其成的人。

二 两年攻防战

2006年开始摸老虎的屁股，阿桑奇对于公开美国政府机密文件的后果是非常清楚的，他必定会遭到美国政府机构的仇视和攻击，甚至政治暗杀都是有可能的。他对此也早有准备，因为他并不是所公开机密的直接窃取者，而是将他人窃来的机密公开，因此在法律上说他没有盗窃行为。这个理论如同《我，机器人》中绕过“阿西莫夫三定律”的方法，一个机器人投毒，另一个机器人送水，都没有直接的攻击行为，却能让一个人死去。而这个理论也实际发挥了作用，很长一段时间内美国政府无法对他提出直接诉讼，只能给他冠以“泄密”的罪名。但另一个问题又出现了，就是这些文件是否属实，必须证明这些文件是货真价实的美国政府机密文件，才能有下一步的追诉，不过这对于美国政府自身来说无疑是进一步证实“维基解密”的消息可靠，因此美国政府也无法从这一步入手。另外，阿桑奇将这些内容公布在自己的网站上，并未从中获取任何商业利益，其网站运营资金来源全部来自用户捐赠，而且必须是小额捐赠，以防止有政治性组织牵连，根据其财务公布，接受过的最高捐款数额是500美元。这些措施让政治黑锅难以上身。另外，阿桑奇还经常以揭露美国前总统比尔·克林顿和莱温斯基偷情事件的个人网站“德拉吉报道”为“维基解密”做辩解，声称在互联网时代，媒体平台的多样性决定了机构和财团不能再控制信息出口，一个人也能发布真实的消息并影响世界，将自己的行为归诸于媒体的行列，以规避更多的追究。根据美国《华盛顿邮报》的披露，因为宪法第一修正案明文规定：言论自由受到保护，美国最高法院也曾多次裁决，媒体可发表非法来源的信息，只要媒体本身没有犯法。因此将“维基解密”与媒体扯上关系的的阿桑奇在长达两年的时间里尽管因为公布了越来越多的机密文件而始终笼罩在被逮捕的阴云下，但却依旧在世界各地安全游荡，维持“维基解密”的运转。



曾经的世界头号黑客凯文·米特尼克，同样是让美国政府头痛的破坏者，不过现在已经被招安了


成熟大方的美国阿拉斯加州州长莎拉·佩林是美国政坛的新星，但也曾被阿桑奇弄到狼狈不堪

不过不能直接对“维基解密”下手，并不意味着没有其他办法，

阿桑奇的困难还是接踵而至。“维基解密”网站的域名解析服务商是一家名叫“EveryDNS”的美国公司，而租借的主机服务器则属于美国亚马逊公司。随着“维基解密”的动作越来越大，这两家公司备受压力。在美国参议员约瑟夫·利伯曼向亚马逊公司发出质询函后，2010年末亚马逊公司终止了“维基解密”的服务器域名解析服务，据亚马逊方面公开的原因是针对该网站巨量“分布式拒绝服务”的黑客攻击，已经威胁到其他网站获得正常的服务。不过“维基解密”转而向巴黎的服务器运营商OVH求援，未果后就转到瑞典一家网络服务供应商。该网络服务商的数据中心位于一个坚固的地下掩体内，可以防范核弹的攻击。


在阿桑奇公布的机密文件中，阿帕奇直升机在伊拉克的一次开火视频是最轰动的新闻

在网站财务方面，美国政府控制的金融机构也收紧了针对阿桑奇的绳索。一直为“维基解密”提供资金捐赠支付服务的美国在线支付服务商PayPal关闭了“维基解密”用来接受捐款的资金账户。PayPal公司声明称，关闭“维基解密”的捐款账户，是因为公司规定所有支付服务均不能使用于鼓励、推动、协助或指导别人从事非法活动。而阿桑奇则反驳称PayPal公司此举完全是受美国政府的官方和金融机构的压力所致。他的所作所为都是公开透明的，经得起任何质疑。退一步说，即使他的行为有问题，但在未经法庭审讯定罪之前，无法给他的行为冠以“非法活动”的罪名，因此PayPal公司是“那些政府机构的走狗，毫无道德良知”。不过这仅仅是个开始，很快信用卡公司Visa和万事达（Master）对其停止服务，紧接着是美国银行和瑞士邮政局银行系统在没有提前告知维基解密的情况下，冻结了阿桑奇的银行账户。让阿桑奇的网站彻底陷入了资金困境。目前仅有德国自由主义黑客组织——混沌计算机俱乐部（Chaos Computer Club）继续为维基解密收集和管理资金。但即使在如此的困境下，阿桑奇还是在2010年11月28日第三次公布了大量美国政府和军方的机密文件，其中不乏充满刺激性的猛料，例如沙特阿拉伯国王主张美国斩断伊朗这个“蛇头”；美国国务卿希拉里指普京是“在幕后操纵木偶的人”；澳大利亚体育部长马克·阿比比是美国安插在澳大利亚政府中的“间谍”，一直受到美方的特别保护。这些泄密文件使美国外交陷入混乱，美国总统奥巴马对于维基解密网站泄露美国外交密电的行为表示强烈谴责，但并未让美国政府再次陷入尴尬境地。



2010年12月阿桑奇上了《时代》周刊的封面，显然他的缄默事出有因

另一方面，一些当初和阿桑奇一起创立“维基解密”网站的共同创办人，在2010年12月也宣布离阿桑奇而去，要建立一个竞争类型的网站“开放解密（Openleaks.com）”。这些人指责阿桑奇将“维基解密”作为供个人出名炒作的工具。网站虽然以“维基”冠名，但和国际上流行的“维基百科”仅仅是在界面设计上相似，内容和执行上毫无相同之处。在“维基Wiki”的理念中，网站的内容不是一个人创造和控制的，而是将发布、修改和编辑的权限按照一定的标准开放，让更多的人有权限来丰富网站的内容。但在“维基解密”网站中，有权限进行内容发布、编辑和修改的只有朱利安·阿桑奇自己，其他人只能从事外围的技术工作和资金募集等。“这和他所抨击的那些政府控制信息的行为有什么区别？所有的权力都集中在他手中，某种程度来说他更像一个独裁者。”因此新成立的“开放解密”网站保证这个组织由所有的成员民主地管理，而不是仅限于一个小组或者个人管理，人们可以向这个系统递交文件，然后各种协作组织将处理和发布相关的机密信息。从理念来说，“开放解密”和“维基解密”类似，但在手段上“开放解密”的确更符合一般人对于此类Web2.0网站的观感，当然，也少了更多的传奇色彩。



被捕之后，阿桑奇在澳洲的支持者示威抗议



在英国，阿桑奇的自首将烫手山芋扔给了警方，也让英国人再一次陷入了激烈争论

对于昔日伙伴的离去，阿桑奇并未感到后悔，他在英国媒体上声称这些人的离去“值得理解”，毕竟“维基解密”面临着很大的压力，很可能会牵连到这些人。这一言论让等着听阿桑奇气急败坏指责昔日战友“落井下石”的媒体有些意外，因为这不符合阿桑奇一向强硬的作风。不过对于阿桑奇自己来说，他所面临



有人将阿桑奇的名字与真相联系在一起

的麻烦已经够多了，没必要再给自己树敌。因为他的牢狱之灾终于要降临了。2010年12月的美国《时代》周刊封面人物是嘴巴被美国国旗蒙住的阿桑奇。封面画的隐喻再明白不过了，美国政府想要阿桑奇“闭嘴”。事实上，就在当年7月公布第一批美军方秘密文件后，阿桑奇就遭到了瑞典警方的抓捕，罪名是强奸和性骚扰两名瑞典女子。对此阿桑奇表示“这是一场政治陷害”，瑞典人不会这么干，只有五角大楼的人才干得出来。果然，瑞典警方很快撤销了逮捕令，改称还在调查。不过阿桑奇还是选择了逃离，先后藏身于德国和英国。但11月22日瑞典警方再次发出了“强奸罪”的逮捕令，国际刑警组织也应瑞典的要求向成员国发出红色通缉令。澳大利亚总理吉拉德警告阿桑奇别打回澳大利亚避难的主意，声称他一现身就会被抓捕归案。2010年12月7日英国警方表示，阿桑奇于当天向英国警方自首，并被逮捕。不过对于旁观者来说，一个澳大利亚人，在瑞典遭遇诉讼，在英国被逮捕，背后是美国政府若隐若现的阴影，罪名是充满了桃色的“强奸罪”，让这场诉讼从头到尾看上去更像是美国好莱坞阴谋论电影中的情节。阿桑奇本人也一直坚称自己是冤枉的，美国政府是陷害他被逮捕的最大黑手。他承认与两名有关的瑞典女性有过性行为，不过均属自愿，之所以有诉讼是圈套所致。他的英国律师也表示，逮捕阿桑奇是一个“政治噱头”，英国和瑞典最终可能要把他交给美国。如果他真的因为在瑞典发生的罪行而被交给美国政府，那么无疑将坐实他“受陷害”的事实。阿桑奇还声称自己“早已做好了准备，如果我在牢中莫名地死去，那么我的战友将会把我早已移交给他们的机密文件一次性地公布出来，让人们看到他们为了阻止这些黑幕的曝光而使用了什么手段”。支持阿桑奇的政治家也不是没有，巴西总统卢拉，美国共和党众议员罗恩·保罗等，而其中最具知名度的无疑是俄罗斯前总统，现任总理弗拉基米尔·普京，克格勃间谍出身的普京对于阿桑奇的行为表示认同和理解，因为他认为“从规则来说他毫无过失，从结果来看也让人民看到更多的真相”。

也正是在这些条件制约下，尽管阿桑奇被美国政府的亲密盟友英国人给抓了起来，但美国政府一直没有提出引渡或者移交之类的要求。而瑞典警方提出的引渡申请也始终没有得到英国警方正面回应。因为阿桑奇的入狱，让英国媒体和政界对于“言论自由”和“外交独立”产生了激烈争议，迟迟不实行引渡，让英国警方手上拿了个烫手山芋。理论上来说，英国警方是根据瑞典司法部门的请求以及国际刑警组织的通缉令而逮捕阿桑奇的，英国司法部门并非直接指控者，如果目前这种情形持续下去，那么英国警方只有两条出路，假释或者释放。最终在2010年12月15日，英国伦敦法院批准了阿桑奇的保释申请，但要求遵守以下规定：需要支付24万英镑（约合38万美元）的保释金。他的护照将由警方暂扣，所在位置也将受到仪器追踪。史密斯的宅邸距离伦敦有2小时车程。每个白天和夜晚，阿桑奇至少要在这座房子里分别待上4个小时，还需要在18点至20点间向警方报到。在获知阿桑奇得到保释之后，本刊记者曾经试图通过在英国的朋友联系采访，但一番尝试之后朋友告诉本刊记者“阿桑奇目前的安保措施堪比英国女王了，别说联系采访，远远见一面都很难，英国无孔不入的本地媒体包括《太阳报》都没办法”。显然，虽然离开了监狱，但阿桑奇并没有获得真正的自由。

三 技术与人，谁主导谁？

情报与泄密，再加上跨国游离，情色纠缠，最能满足现代社会的偷窥欲望，再加上对抗世界最强的国家，给阴谋论的演绎，提供了最佳的诠释舞台。阿桑奇的故事已然被美国好莱坞看中，列入拍摄计划中。但对于被阿桑奇影响的这个世界来说，他和“维基解密”的存在，并不仅仅在于满足一时的好奇心和窥私癖。阿桑奇崇拜的大科学家爱因斯坦揭示了核的力量，通过技术进步将人类社会推进到一个新时代。阿桑奇和“维基解密”接下来的命运会如何演绎目前尚不得而知。但他利用互联网技术让现代的信息传播环境发生了根本改变这是毫无疑问的。虽然此前博客、微博的出现让“一个人做媒体”成为现实，不过利用网络聚合所有可能的力量，将信息传播的效果发挥到极致，维基解密网站堪称代表。12月8日，阿桑奇在英国自首的第二天，《澳大利亚人报》网站发表他撰写的《别扼杀真相的信使》一文，称“维基解密创立了一种全新的新闻理念：科学的新闻理念。我们与其他媒体合作，既向大众传播了新闻，同时也帮助证实新



克格勃间谍出身的普京认为阿桑奇完全没有触犯法律，并反唇相讥欧美关于言论自由权利的虚伪

澳大利亚维基解密支持者们走上悉尼街头游行，声援维基解密及其创始人阿桑奇



维基解密无论去向何方，它已经达成了自己应有的使命，为下一个时代拉开了序幕

Network Timeout

The server at www.mastercard.com is taking too long to respond.

The requested site did not respond to a connection request and the browser has stopped waiting for a reply.

- Could the server be experiencing high demand or a temporary outage? Try again later.
- Are you unable to browse other sites? Check the computer's network connection.
- Is your computer or network protected by a firewall or proxy? Incorrect settings can interfere with Web browsing.
- Still having trouble? Consult your network administrator or Internet provider for assistance.

Try Again

2010年12月，国际信用卡组织MasterCard官方网站mastercard.com遭受黑客攻击导致一段时间内无法访问。黑客此举旨在支持维基解密，抗议MasterCard切断了维基解密的募款通道



有人根据“维基解密事件”开发出了一款计算机游戏《维基解密——游戏》（WikiLeaks：The Game），在游戏中，阿桑奇躲在美国总统奥巴马总统办公室的桌下，趁着奥巴马打盹的时候，玩家需要通过鼠标来控制阿桑奇，从奥巴马的笔记本中盗出机密文件，并保存在USB硬盘中



2010年11月29日，美国国务卿希拉里·克林顿表示，美国对维基解密公布美国政府秘密文件深感遗憾，她将努力消除盟友的疑虑

闻的真实性。”

如果我们将眼光从“维基解密”转回到国内，可以看到从2010年至今，国内互联网行业的技术进步同样给中国的新闻行业和整个社会生态带来了巨大的改变。远一些的“陕西华南虎”事件自不用说，2010年的“宜黄拆迁事件”、“上海胶州路大火”等公共事件中，以微博为代表的互联网信息传播手段同样发挥了巨大作用，某种程度上来说甚至改变了事件的走向。与此同时，2010年中国互联网最大风波“腾讯360争端”中，双方对于互联网信息传播技术的使用，又让人看到了新技术平台在各种目的的指引下发挥出的各种或真实或丑陋的作用，同样值得人深思。信息自由共享的理念无疑人人都会认同，但什么是真实的，有价值的，能够推动社会和技术进步的理念，怎样才能甄别并得到认同，是这个充满了绯闻、悬念和阴谋论的年代，更需要重视的问题。如今人人都希望通过互联网发挥自己的作用，但是面对互联网的海洋，每个人都准备好了么？

至于阿桑奇和他的“维基解密”网站，在历史中究竟应该得到怎样的评价，现在下结论还为时过早。但可以确定的是，这个世界的真实和荒诞，在2010年，在他们的身上，体现得淋漓尽致。从这个角度来说，即使阿桑奇和“维基解密”网站立刻消失，也已经完成历史使命了。P



出行不求人
6款GPS网络导航地图评测

■贵州 冰河洗剑



就在五六年前，GPS导航装置还属于比较新鲜的事物，主要应用在高档车辆配备的辅助驾驶系统中，支持GPS导航功能的手机也多数属于昂贵的高端产品。不过随着技术的更新换代，如今的GPS导航应用已经非常普及，普通的家用车辆也配备了车载一体式导航装置，便捷式GPS导航仪在购物网站上售价不过几百元人民币而已，而如今市面上泛滥的“山寨版”手机也争先恐后地提供了GPS导航功能。毫无疑问，对于喜欢出门旅游的朋友们来说，GPS导航是一项非常实用的功能，无论是自驾游、骑车还是徒步，只要GPS导航系统在手，一切的迷路难题都会迎刃而解。不过，目前市面上各种品牌的GPS导航软件琳琅满目，究竟又有哪几款比较实用呢？

一、国内主流GPS导航软件总览

目前，在国内提供网络电子地图服务的商家可谓种类繁多，比较出名的有四维图新、易图通、瑞图万方、凯立德、高德、灵图、城际通等几家公司，采用这些地图数据进行导航的GPS软件则会更多。这一次，我们从市面上常见的数十款GPS导航软件中，挑选了普及程度较广用户数量最多的6款产品参与测试（**表1**）。

表1 参评GPS导航地图

GPS软件名称	软件版本	地图供应商	地图版本	发布时段
凯立德	2010 C-Car 3D版	凯立德	2342J07	2010冬季版
东纳导航系统	东纳2010 X版	易图通	GS(2010)1367	2010冬季版
铁将军高德	铁将军高德v4.6	高德	GS（2010）452	2010冬季版
道道通	道道通v5.1测试版	瑞图万方	GS(2010)1407	2010冬季版
图吧导航	图吧导航奥可视专用版	四维图新	GW3.1	2010秋季版
灵图天行者	灵图天行者9.0.01	灵图	GS(2010)1075	2010秋季版

广为人知——凯立德

从普及范围的角度来看，凯立德可能是国内最为常见的一款GPS导航软件了（**图1**），无论是在车载系统、智能手机还是便携电脑上都能看到这套系统的踪影。究其得以广泛应用的原因，简洁易用的软件界面、规范可靠的导航系统与更新迅速的地图数据都是重要的卖点。虽然对于许多喜欢体验DIY功能的GPS导航



地图发烧友（也就是俗称的“G友”）看来，凯立德是一款仅适用于初级用户的入门产品，但是无论如何，作为国内普及度最高的一款GPS地图软件，将凯立德加入评测列表是理所当然的。

头号黑马——东纳导航

与其他GPS导航软件相比，东纳导航出现的时间比较短，但是它的登场引起了不少用户的关注，在许多GPS导航网站论坛中都引发了测试使用的热潮，堪称当下GPS导航软件中的一匹黑马（**图2**）。东纳导航的安装非常方便，对硬件要求较低，普通配置也能实现3D导航功能，而且占用的系统资源很少，软件运行起来非常流畅。尤其值得称道的是，东纳导航对用户意见的反馈非常及时，善于听取用户的建议对产品进行不断的更新完善，这种谦虚的态度受到了无数G友的赞许。作为一款潜力巨大的新晋导航地图软件，东纳导航被列为这次评测的重点关注产品之一。

安全至上——铁将军高德

对于拥有私家车的朋友们来说，铁将军汽车防盗系统早已是耳熟能详的品牌名称，而铁将军高德则是铁将军公司出品的GPS导航软件（**图3**），采用了高德地图提供的数据资料。与其他使用高德地图数据的GPS导航地图软件相比，铁将军高德的信息点数量更丰富，数据更新更迅速，上手操作更方便，导航路径规划也更为合理，因此作为高德地图系统的GPS导航地图代表参与评测。

路路皆通——“道道通”

道道通是一款由瑞图万方公司出品的GPS导航地图（**图4**），具有数据更新迅速，道路网络和信息点资料全面丰富的特点。在2010年推出最新的版本道道通5.0之后，地图界面效果和操作性能上都有了极大的进步，3D实景地图也令用户耳目一新。瑞图万方作为国内最专业的地图提供商之一，代表其技术品质的道道通导航自然会成为评测的对象。

小路导航最可靠——Mapbar图吧导航

使用四维图新提供的地图数据进行导航业务的GPS导航软件可谓数量繁多，例如图吧导航、领路人和趴趴走等，这次我们挑选了Mapbar图吧导航进行测试（**图5**）。和另外几款使用四维图新数据的导航地图相同，图吧导航的道路指示非常详细，不仅标出了许多乡村小道，甚至连一些小区内的详细路线也有提供，并且，图吧导航的界面规划与操作体验在几款采用四维图新数据进行导航的GPS软件中也是较为优秀的。

行遍天下——灵图天行者

灵图天行者是国内另一家著名电子地图数据提供商，其出品的灵图天行者路网数据更新快，运行操作流畅，对硬件要求不高，同样受到了不少用户的青睐（**图6**）。值得一提的是，灵图天行者非常重视手机、PND（Portable Navigation Devices，便携式自动导航系统）等移动智能设备上的GPS服务开发应用，许多手机用户使用的都是灵图天行的导航服务系统。



2



3



4



5



6

二、车载、手机和PC应用一个都不能少
——GPS导航系统适用范围评测

除了车载和便捷式GPS的导航仪外，Android、iPhone与各种智能手机也可以作为导航系统的运行平台。当然，如果有必要的话，安装了蓝牙GPS接收器的笔记本也能组建强大的导航系统。既然应用的范围如此广泛，各大厂商纷纷发布

表2 适用范围评测表

	支持分辨率	分辨率自匹配	GPS端口/波特率自适应	导航设备	软件体积	地图减肥	评分
凯立德	高清/普清	×	×	车载导航/便捷式导航/智能手机（Sysmbian/Windows Mobile）/Android/iPhone	2-3.5G	✓	★★★☆

东纳导航	高清/普清	√	√	车载导航/便捷式导航/智能手机（Sysmbian/Windows Mobile）/Android/PC（Windows CE/Windows XP/Windows2000）	2.39G	×	★★★★☆
铁将军高德	高清/普清	×	×	车载导航/便捷式导航/智能手机	2G	×	★★★☆
道道通	高清/普清	√	√	车载导航/便捷式导航/智能手机/Android/iPhone	3.57	√	★★★★☆
图吧导航	高清/普清	×	×	车载导航/便捷式导航/智能手机/Android/iPhone	1.9G	√	★★★★
灵图天行者	高清/普清	×	×	车载导航/便捷式导航/智能手机/Android/iPhone	2G	×	★★★☆

支持多种平台的GPS导航系统软件来吸引更多的用户关注也是合情合理的。此外，不同的GPS导航地图对机器的硬件配置要求也是不尽相同的，例如分辨率以及GPS端口种类等，这些都是制约GPS导航地图系统适用范围的重要因素（**表2**）。

在本次参与评测的产品中，所有的导航地图都支持高清和普清分辨率，但是仅有东纳导航与道道通可以自行适应分辨率和端口/波特率，无需用户手工修改端口，不会出现端口设置不对无法接收卫星信号的情况。

各款导航地图都支持多种导航设备，需要特别指出的是，灵图天行者比较重视Android、智能手机等便携平台的开发应用，但在2010年却一直未推出适用于车载和便捷式导航装置的新版本。另外，各款导航地图软件的不同平台版本中，以车载和便捷式导航版本功能最为强大全面，因此本次测试也选择了在此平台上采用800×460的高清分辨率版本进行数据采样与对比。

从软件大小上来看，凯立德和道道通的体积是最大的，不过这两款地图都可以通过一定的手段来进行精简：凯立德可以删除一些平时较少访问的省份信息点和低清格式的3D路口图，道道通可以删除E都市3D文件，最终软件体积都可以控制在2GB以内。因此，各款导航地图都可适用于最常见的2GB卡。其中特别值得一提的是图吧导航，用户可以只保留自己常去的省份地图，软件体积可以压缩到800MB以内，对存储卡的容量上限要求无疑是更低了一层档次。

点评

从适用范围上来说，东纳导航与道道通的表现最为优秀。这两款软件虽然体积略大，但都可以自动适应不同的分辨率和端口/波特率，给各种不同型号的导航设备应用带来了极大的方便，因此得分最高。除此之外，图吧导航的体积压缩减小体积也是亮点之一。

三、行车导航，应用操作两不误
——GPS导航软件界面与操作易用性评测

GPS导航软件的界面UI设计，不仅关系显示画面是否美观漂亮，更对导航操作的实际体验有着直接影响（**表3**）。

表3 界面与易用性评测

	凯立德	东纳导航	铁将军高德	道道通	图吧导航	灵图天行者
界面美观度	优	优	中	中	优	中
更换配色方案	√	×	√	×	×	×
字体大小设置	×	×	√	×	×	×
昼夜画面自动切换	√	√	√	√\不能设置时段	√\不能设置时段	√\不能设置时段
界面最小化	√	前台	√\前台	×\前台	×	×
最大放大比例	25m	25m	15m	25m	25m	25m
显示省道最小比例	10km	5km	2km	1km	4km	25km
界面快捷功能	√	√	√	√	√	×
点击移图	√\需点击2秒激活	√	√	√	√	√
系统帮助	非常优秀	差	一般	×	差	×
特色功能	手势命令；向导交互式帮助系统	×	自动暗屏；屏幕亮度调节	×	显示小区道路；浮动式工具栏	缩小比例道路显示最详细
评分	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★☆	★★★★	★★★☆

1.界面评测

对于便携平台的GPS导航软件来说，合理的界面配色是非常重要的，否则在白天的时候，太强的光线可能会让用户

无法看清显示的内容；在晚上则可能因为刺眼的屏幕反光干扰驾驶员的注意力，从而引发交通事故。地图界面上的信息点标注也应该选择合适的字体与字号，方便用户在行车的过程中一眼既能看清。

在几款参评的软件中，凯立德的界面配色漂亮柔和，信息点字体工整清晰，界面上的功能按钮都以透明的方式显示，不会遮挡地图画面（**图7**）。虽然凯立德没有在软件中直接提供换肤功能，但也提供了多款不同的配色风格供用户选择。

东纳导航的界面十分清爽，配色干净但不刺眼，POI信息点字体的大小同样适中，看起来非常清楚（**图8**）。界面上的功能按钮同样以透明的方式显示，可自动切换昼夜显示风格，在夜晚行车导航时也不会刺眼（**图9**）。

铁将军高德地图配色比较合理，但是界面上的路线不够清晰，很容易让用户产生不易分辨的印象（**图10**），而且车辆位置的图标显得有些不合比例。铁将军高德提供了多种配色方案，并且可以自行设置字体大小。最后，铁将军高德的地图放大比例是最大的，最高可达到15m的等级，其他GPS导航地图都只能达到25m的水平。

道道通的地图界面也比较清爽，但是地图上的字体显示相比之下较为笨拙，而且界面上的按钮不是透明的，对视觉体验会造成一定影响。另外，道道通虽然也支持昼夜自动切换显示模式，但是不能设置白天和夜晚的时间段，因此可能会对处于不同时区的地区产生一些不利影响。

图吧导航的界面配色很舒服清晰，字体大小也很合适（**图11**），不过图吧导航的昼夜画面切换也不能设置时段。图吧导航的按钮和工具栏也选择了透明格式。

灵图天行者的界面非常朴素，但是道路和信息点的显示相当清楚。虽然不能设置昼夜切换的时段，但是灵图的界面拥有独特的优势，在缩小比例状态下道路的显示也会非常清晰。在缩小比例达25km的显示模式中，灵图依然可以清楚地显示省道路网（**图12**）。而其他导航地图往往缩小到10km左右的比例时，用户能够看到的就只剩下国道或高速公路网了。

2.操作易用性评测

设置合理的导航软件界面，可以简化操作流程，在行车与移动的过程中更能带来极大的方便。如果各种功能菜单过于庞杂的话，繁琐的操作会提升使用的难度，因此，导航软件的界面设计同样决定着操作方面的易用性。

要想在凯立德的显示界面中移动地图，需要先点击地图的某个位置，稍等2秒后即可点击移动。凯立德的最小化按钮直接显示在地图界面上，可以一步完成地图最小化的操作。音量调节按钮也是如此，操作同样可以一挥而就（**图13**）。凯立德最具特色的卖点是手势命令功能，可以用手指在屏幕划动直线来实现快捷操作：向上/下划出箭头手势，可以放大/缩小地图；向左/右划动手势可实现快捷规划导航，向左划，表示回家；向右划则去公司（**图14**）。另外，凯立德的帮助功能非常优秀，采用了向导交互式帮助系统，在向导指引下经过交互式的点击操作可以让用户迅速学会导航软件的操作。

东纳导航的界面菜单与按钮操作比较简朴，可以直接在



7



8



9



10



11



12



13



14

界面上设置导航起始与终止点。东纳导航地图界面上的“更多选项”按钮，可以直接调出地址薄、周边检索、历史记录、路径详情和声音调节功能，大大简化了操作步骤。在功能菜单中，分类同样很清晰，提供了回家和去公司的快捷路径规划导航按钮（**图15**）。唯一的不足是系统帮助比较简陋，纯文字的说明不够直观。

铁将军高德的最小化按钮也是位于地图界面上，手写搜索、音量调节、周边信息点搜索等功能同样可以直接在前台操作，无需进入功能菜单。地图界面上的“常用功能”按钮，提供了最常用的地址薄、搜索、历史目的地等功能（**图16**），各种操作步骤都很便捷。最后，铁将军提供了自动暗屏和屏幕亮度调节的功能，不必退出导航即可进行调节。

图吧导航的操作很方便，地图界面上并没有太多的按钮，而是采用了独特的浮动式工具栏。平时，工具栏收缩在地图界面的底部，需要操作时点击即可上浮。而且在浮动工具栏上几乎能够直接完成所有的导航功能，点击某个功能按钮可以进入下一级子功能工具栏（**图17**），不必退出地图界面，比一般的导航地图操作更加简便。当然要设置系统的话，还是需要开启功能菜单界面的。相比之下，图吧导航最大软肋在于极为糟糕的帮助系统，仅仅提供了几个图标的简单说明。

道道通的最小化、音量调节、地址薄等功能，也都可以方便地在地图界面上点击执行。虽然道道通的操作比较容易上手，但是居然没有提供任何帮助系统，不能不说是一个缺憾。而灵图天行者未在地图界面提供调节音量、查询等快捷功能，必须进入菜单中才能进行操作，因此在便捷性上相对要落后不少。



15



16



17

点评

凯立德的界面美观清晰，功能操作简便快捷，特别是它提供的手势命令很有特色，向导式的交互帮助系统大大减少了用户对导航仪的摸索时间，因此凯立德在本轮测试中获得了最高分。

道道通在界面字体上的使用体验较差，同时没有提供帮助功能；而灵图天行者虽然有着同等比例模式下路网显示最为详细的优点，但是其具体操作相当繁琐，因此其最终得分相比之下较低也不足为怪。

四、去往何方？——目的检索功能评测

旅程的目的地在哪里，如何才能确定我要到抵达的目的地？旅途过程中，周边最近的加油站、卫生间与医院在什么位置？周围又有什么值得访问的旅游景点？GPS导航地图不仅可以帮助我们定位目的位置，还可以实现周边各种服务设施信息的搜索。这里我们主要是对各款导航地图的查询功能进行测试，对于信息点的丰富程度暂不作评测（**表4**）。

表4 检索功能评测

	凯立德	东纳导航	铁将军高德	道道通	图吧	灵图天行者
名称检索	√	√	√	√	√	√
道路检索	√	√	√	√	×	√
地址薄查找	√	√	√	√	√	√
分类查找	√	×	×	√	×	×
景点检索	√	×	√	√	×	√
检索历史记录	√	√	√	√	√	√
周边服务检索	√	√	√	√	√	√
周边检索范围设置	√	√	×	×	×	×
检索模式	手写/拼音/首字母	手写/拼音/首字母	手写/拼音/首字母	手写/拼音/首字母	手写/拼音/首字母	手写/拼音/首字母
模糊查询	√	√	√	√	√	√
联想查询	√	√	√	√	√	√

常用地点设置	公司/家等5个地点	公司/家	公司/家	公司/家等5个地点	家	公司/家
地址薄	√	√	√	√	√	√
常用区域	×	4	×	16	×	×
浏览结果	较方便	非常方便	一般	不方便	不方便	不方便
结果排序	×	×	√	×	√	×
特色功能	×	图文并茂的结果显示	门址检索/电话号码检索/旅游指南	×	×	门址搜索
评分	★★★★	★★★★☆	★★★★	★★★★	★★★	★★★★

凯立德除了常用的搜索方式外，还支持分类查找功能，可以通过分类多层定位所需的信息点（**图18**）。查询时支持各种模糊查询与智能查询，查看结果时则提供了快捷工具条，在地图显示模式下可以方便地点击切换到下一个结果。在查询周边服务信息点时，可以方便地设置搜索的地区范围。除了家与公司外，凯立德还可设置3个常用地点，与收藏在地址薄中的信息点不同，常用地点调用起来更加方便。

东纳导航支持街道检索，可以方便地查找所在地区的街道名称，并且可以查看到该街道周围的信息点和交汇道路。东纳导航支持模糊检索，查询支持字库无级联想，使得输入与检索的操作非常便利。东纳的检索结果非常直观，支持“图文并茂”的显示方式，当选择某个检索结果时，在左侧会有相应的局部放大地图来显示该结果信息点所在的位置，特别是在周边服务的检索结果中，会有小方向箭头来指示结果与当前位置之间的方向信息，在周边服务检索的过程中还可以设置查询的半径范围。另外，除了设置家与公司外，东纳还可以设置4个常用区域，在常用的省市地区搜索信息点时，能够方便快捷地切换到相应区域。

铁将军高德提供了多种检索模式，还特别提供了门址搜索和电话号码查询功能，可通过电话号码查找符合要求的信息点。在搜索结果中支持关键字和距离两种排序方式，周边服务检索提供了方向指示，但所有的检索结果都未提供即时的地图显示功能，需手动点击结果才会显示信息点相关的注释和地图。另外，铁将军还提供了旅游指南功能（**图19**），可方便用户查找各地区范围内的景点，并且每个景点都有详细的文字、图片介绍，还提供了朗读功能，可以自动朗读景点信息。

道道通支持包括模糊联想查询在内的多种查询模式，但是查询的结果浏览起来不够方便，在查看某项具体内容后需要重新返回检索列表，才能继续查看下一条搜索结果。在进行周边服务查询时，道道通提供了5种搜索模式，除了可以搜索当前位置、地图上任意指定位置的周边外，还可以搜索行车路线等实用周边信息（**图20**）。道道通可以设置5个常用地点，在切换搜索省市区域时，提供了16种常用区域设置，并且具备自动记忆功能，可快速定位到要查询的地区。

图吧导航支持各种查询方式，但提供的查询类别较少。图吧导航的查询结果也支持距离和名称两种排序方式，但是在浏览每一个结果时切换操作不是很容易。图吧导航的周边查询也不能设置距离范围，总体来说图吧导航的检索功能表现较为平淡。

在灵图天行者中，提供了独特的门址搜索功能，还提供了旅游景点搜索功能，可在指定区域或指定距离内搜索旅游景点，也可直接输入景点名称进行检索。在进行周边服务检索时，灵图的操作略显不便，需要首先选择相应的服务类型，更新地图后才能看到信息点，无法像其他地图一样直接显示结果列表（**图21**）。



18



19



20



21

点评

参评的各款导航地图都支持较为全面的检索模式，其中表现最出色的当属东纳导航。

东纳导航最引人注意的是它所提供的图文并茂检索结果，在结果列表中显示信息点地图预览，目的地所在位置一目了然，方便了解目标的大概位置。尤其是在周边服务搜索中，图文并茂的显示方式极为方便。

五、如何前往？——路径规划功能测试

对于目的位置各有不同的出行者来说，具体的路程安排取决于自己的实际要求：究竟是想更早到达，还是想选择路况较好的道路，或者是尽量减少过路费的开支？参评的各款导航地图是否都提供有全面合理的规划模式，能否自由地设置前往路径（**表5**）？

表5 路线规划功能评测

	凯立德	东纳导航	铁将军高德	道道通	图吧导航	灵图天行者
规划模式	推荐/最短/高速/少收费	推荐/最短/经济	最佳/高速/经济/最短	推荐/最短/最快	推荐/最短/高速/回避收费	推荐/最短/最快/少收费
多路线同列	√	√	√	√	×	×
实时修改规划模式	√	×	√	×	×	×
路线全览	√	√	√	√	√	√
路线详情	√	√	√	√	×	√
路线详情预览	×	√	×	×	×	×
直接添加途经点	×	×	√	√	√	×
直接添加目的地	×	×	×	×	×	√
途经点数目	1	3	3	4	3	5
添加回避路线	√	√	√	√	×	√
目的地顺序调节	×	×	√	×	√	√
保存规则路线	√	√	√	√	×	√
特色功能		路线详情预览				
评分	★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆	★★☆	★★★★

凯立德支持复数路线同列功能，同时显示多条规划路线以便用户对比选择。在导航过程中，距离信息提示的图标上会显示当前规划模式的相关提示，直接点击即可选择其他方案。要添加途经点或新目的地，需要进入行程规划中做出修改，但是只能添加一个途经点，手工规划路线的自由度不够。



22

东纳导航的多路线同显效果不错，路线预览区域较大，可以更清楚地对比"推荐""最短"及"经济"3种规划路线。在查看路径详情时，同页显示的道路预览不必切换显示。东纳导航允许添加3个途经地，也可以保存规划路线（**图22**）。

铁将军高德在进行多路线同显时，还提供了一项对比功能，可以切换闪烁标示不同的路线，并且同时显示经过的收费站数目与里程长度等信息。导航过程中会在界面上显示当前规划模式，点击后可方便地选择其他规划模式。在路径详情列表中没有显示预览，但是可以在点击后切换查看每个路口的信息，也很方便。在导航过程中，点击地图上的某个地点位置，可以直接将其添加成为途经点。

道道通多路线同列对比也很清晰，支持在导航过程中直接添加途经点重新规划。但是道道通查看路线详情时没有预览，查看各个路口时需要不断地切换返回，比较麻烦。

图吧导航没有提供多条路线同显对比，只能手工选择不同的规划模式进行对比。图吧导航没有提供路径详情信息，不能查看预览规划路线路口，不过可以直接在浮动工具栏上添加最多3个途经点。但是图吧导航并没有提供道路回避、路线保存等常用的功能。

灵图天行者在查看路线详细信息时，可以非常方便地切换显示每一条路线，并可以直接添加回避路段。在添加新目的地时，可以方便地选择替换原来的目的地，或者直接加入新的目的位置（**图23**），但不支持添加为途经点。要将某个地点作为途经点进行添加，需要进入目的地设置中调节其顺序。灵图共支持添加5个目的地和途经点。

点评

各款导航地图都提供了较为全面的路径规划模式和功能，其中东纳导航与高德铁将军的表现最为优秀。

东纳导航的出色之处在于查看路径详情时，可以预览每个提示路口的信息，方便用户了解规划是否合理，并且可以很容易地回避一些特殊道路。高德铁将军在添加多个途经点时比较方便，修改行程规划的时候也可以直接调节途经点的顺序，并在实时导航中能够很容易地切换路径规划模式。

相比之下，图吧导航的表现较差，既没有提供多种规划模式路线的对比图，又没有路径详情信息，甚至无法添加回避路段，很难满足有自定义路线需求用户的要求。



23

六、谁是最佳引路人？——导航功能测试

设计好合适的出行路径之后，就可以正式出发了。但是导航地图是否能在适当的地点提醒你前行的方向？面对复杂的路口，导航地图是否能给予你清晰准确的指引（**表6**）？

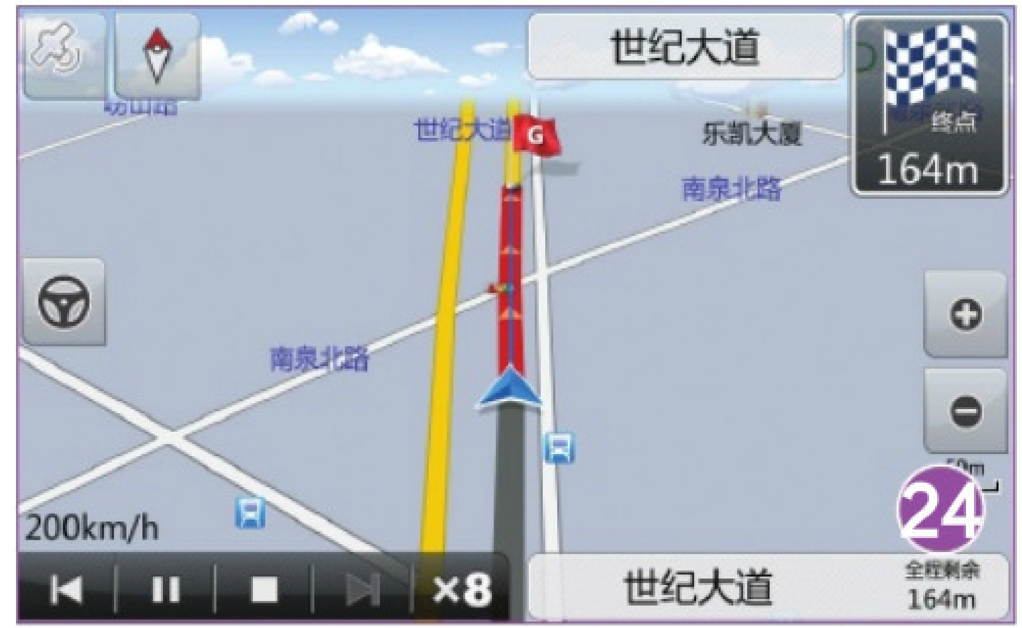
表6 导航功能评测

	凯立德	东纳导航	铁将军高德	道道通	图吧导航	灵图天行者
模拟导航	√	√	√	√	√	√
模拟速度调节	√	√	√	√	√	√
语音提醒丰富度	一般	一般	非常丰富	一般	一般	丰富
语音重复	√	×	√	×	√	√
地图导航模式	平面/3D	平面/3D	平面/3D	平面/3D	平面/3D	平面/3D
路口放大图	√	√	√	√	√	√
路口模式图	√	√	√	√	√	√
3D路口实景图	全屏3D实景	半屏3D实景	半屏3D实景	全屏3D实景	半屏3D实景	半屏3D实景
3D建筑物	√	√	×	√	×	×
电子眼	√	√	√	√	√	√
实时重新规划路线	15秒	3秒	5秒	6秒	6秒	8秒
特色功能	×	模拟导航跳跃下一路口	摄像头红色提醒/双屏画面	双屏画面	×	×
评分	★★★★	★★★★☆	★★★☆	★★★★	★★★☆	★★★☆

1.模拟导航与语音提示

几款导航地图都提供了模拟导航功能，并且可以调节模拟速度，方便快速预览地图。导航时可选择平面或3D模式（**图24**），在平面导航模式中，可设置车头向上车随路转，也可以地图上方为固定北方。

在语音提示方面，铁将军高德是最丰富的，几乎在所有的路口都有方向提示，甚至连一些乡间小道都会不厌其烦地发出报告，以免用户走错方向。灵图天行者的语音提示也比较丰富。凯立德则提供了3种语音提示等级：安全、标准和简明，适合在不同的环境中使用：在熟悉的道路上可以使用简明模式，只提醒一些重要的路口，以免过多的语音报告让人厌烦，而在陌生道路上则可使用安全模式，最大限度地提示各个路口位置的信息。标准模式则介于两者之间。如果没有听清播放的语音，还可点击地图上的“方向指示”按钮聆听重复播报。



2.路口指示图

凯立德的3D实景图非常漂亮，采用真实的路口照片绘制而成（**图25**），比常规的3D实景图效果更为出色。凯立德的路口模式图也比一般的导航地图更精致，也提供了3D实景建筑导航功能（**图26**）。



东纳导航在进行模拟导航时，可以方便地点击跳跃切换至上/下一路口，方便更快捷地浏览规划路线，是个相当实用的功能。东纳导航的3D实景路口是半屏显示的，也比较精致，同时显示有路口矢量图。3D建筑图的导航效果也不错，而且非常流畅。

铁将军高德的实景图比较粗糙，不过也能清楚地指示方向，而且铁将军的实景图比较丰富，在复杂的立交桥区会使用多张连续的实景图来进行提示。道道通也采用了全屏实景图，3D建筑物使用了E都市的地图数据，非常精细。灵图天行者的实景图效果与道道通很相似，但是采用了半屏显示模式。图吧的半屏3D实景图也很漂亮。



3.重新规划与其余功能

当错过原来的规划路口时，导航软件会自动重新计算路线。凯立德的重新规划速度比较慢，而且经常会出现问题，反复要求调头驶回原来的路口。东纳导航重新规划速度较快，错过路口后，会提示偏离路径，然后在短短几秒内就能完成新路线的规则。

几款软件都提供了电子眼功能，数据也比较丰富。其中铁将军高德在经过摄像头监控等重要路段时，会将画面底色显示为红色以提醒用户（**下页图27**）。

另外，铁将军高德和道道通都提供了双屏地图显示功能，这个功能可以同时显示当前导航的放大地图与鹰眼图，从而让路线概貌和细节一目了然。（**图28**）





点评

在本轮测试中，东纳导航的各项成绩非常不错，模拟导航功能很实用，尤其在重新规划的速度方面响应非常及时，获得了本轮测试的最高评价。

凯立德的大多数测试项目表现都很好，尤其是各种3D路口的放大图指示清晰，非常漂亮；但由于实时重新规划的速度比较慢，严重影响了实际导航效果，因此最终评价有所下降。道道通的成绩也很好，特别是双屏画面显示功能相当实用。

铁将军虽然在3D实景画面上不够精美，但指示依然很清晰，特别是它的语音提示内容非常丰富，与双屏画面显示一样都是实用特色。图吧导航和灵图天行者没有提供3D建筑，各项成绩得分也平淡无奇，因此排在了序列的末尾。

七、总评推荐

综合上面的各项评测，相信大家对各款导航地图的优势与缺点已经有了比较全面的了解。当然，要武断地判定哪一款导航地图是最优秀的选择，那也是不够客观的。毕竟不同的用户实际的需求也有所不同，很可能某些我们认为是缺点的要素，换个角度对待却又能够成为优点。我们所做的评测，只是想让大家更深入地了解各款GPS导航地图的实际特色而已。

最后，还是从本次评测的角度出发，为普通用户给出几项选择推荐：

1.追求流畅的黑马导航——东纳

对于硬件设备配置不高、追求流畅导航效果的用户来说，东纳导航会是非常优秀的选择。从界面到操作，以及检索规划和导航效果，东纳的表现都很出色，确实称得上是一匹黑马。在评测的过程中，东纳给用户的直观感受就是清爽、流畅并简洁易用。另外，东纳采用的是易图通提供的最新地图数据，许多乡村小道或城市边缘的道路也会清晰地标示出来，非常全面。

2.最佳用户体验，城市导航——凯立德

凯立德的实际用户体验是最好的，操作简单容易上手，并且提供了向导交互式的帮助系统，任何人都可以很容易地上手使用。凯立德的各种路口放大图与实景图以及3D建筑图示都很漂亮，很容易让用户产生好感。在细节方面，凯立德也提供了许多体贴的操作，例如手势命令、语音提示级别等等。而且凯立德的城市道路数据更新是相当快的，虽然在偏离导航后的重新规划方面有些问题，不过在城市导航中一般不会有什么影响。如果第一次接触GPS导航地图，那么凯立德无疑会是首选。

3.追求安全导航——铁将军高德

尽管铁将军的各项测试数据表现平平，但是仔细体验却不难发现这款导航产品同样延续了铁将军一贯的安全理念：丰富的路口提示音，红色的电子眼提醒，中规中矩的规划，还有行车导航中便捷的操作，一切都体现了可靠与安全至上的特点。铁将军高德特别适合那些面对十字路口一片茫然的用户，事无巨细的频繁导航提示一定可以给他们最安全的感觉。

当然参评的另外几款导航地图，道道通、图吧导航、灵图天行者也是很优秀的，大家可以根据自己的实际需要加以选择。

结语

在本次测试中，未对各款导航地图的信息点丰富程度和道路更新速度进行测试，这是由于GPS导航地图较之普通网络地图更具有区域性，往往某款导航地图在某个地区道路和信息点更新很及时，而在另一个省市却要慢上很多。不过和网络地图相比，GPS导航地图的数据更新还是相当快捷的，一般开通3个月左右的高速路线就会出现在地图上了，城市中重要的道路在半年左右也能更新。另外，根据各论坛中的用户反映来看，灵图天行者的道路更新是最快的，凯立德次之，高德和易图通的小路信息非常全面，四维图新的数据更新就慢一些了。不过话又说回来，如今的大容量内存卡对于一般用户来说也处于可以接受的价位，一般16GB的内存卡就能装下4款GPS地图导航系统。对很多喜欢尝试摸索的用户来说，一机多图才是真正的解决方案，取长补短，何乐而不为？P

今年春节送什么？——新春个性礼品在线DIY

■四川 土八哥

每逢佳节倍思亲，随着又一个节日的来临，如何才能向身处异地他方的亲朋好友、至亲爱人表达自己的真诚心意呢？在线DIY礼品就是步骤简单且个性十足的潮流之选。

爱心恒久远，贺卡寄情缘

推荐网站：改图网（http://diy.gaitu.com/）、绚卡坊（http://www.postprint.com.cn/）

你是否觉得QQ邮箱提供的贺卡发送服务缺少个性？那么你不妨来试试在线DIY。一般而言，这类网站都提供了海量的图片模板，你只需轻点几下鼠标便能制作完成一张独具个性的贺卡，非常方便。以“绚卡坊”为例，这家网站不仅提供了成品样本让人选择，也可以选择贺卡或明信片模板，按自己的要求进行定制，无论是文字还是照片都可以添加到DIY的贺卡中。制作完成之后，既可将做好的贺卡打印出来赠送或邮寄给朋友，也可直接通过Email或QQ传送。当朋友们收到这样独一无二的贺卡或明信片时，会不会露出会心的微笑呢？

有个性的日子，最棒！

推荐网站：酷图网（http://www.koodiy.com/）、卡当网（http://www.kadang.com/）



过年怎么少得了个性化年历

强调个性无疑是现代人的风格追求之一，想象一下，无论是在上班还是在聚会时，某人和自己身上的衣服、手边的东西看起来一模一样，肯定会让人感觉索然无味。正因如此，拒绝雷同崇尚自我的现代人总愿意搞点新鲜的花样来突出个性。酷物网就是这样一家专业为普通用户提供个性化礼品定制服务的B2C网站，其特点是可以在线进行定制设计，一件起订，全国配送，算得上比较独特的网购站点。

无论是马克杯、变色杯、水晶等质地坚硬的物品，还是T恤、台历、画册和海报这些材料柔软的东西，都可以展开定制业务。强大的可移植性与定制功能，简便的操作再加上丰富的模板与素材，让定制工作执行起来得心应手。我们以定制一款运动水壶为例，选中主页面中的该项目后，继续选择“完全自己动手——立即开始DIY”，即可对水壶进行定制。接下来在“选择图片——添加图片”中就能自由选择“上传本地图片、设计师图库、摄像头拍照”3种方案添加个性图片，既可以上传自己或朋友的大头贴或者艺术照，也可以先用其它图片制作软件将照片合成之后再上传进行DIY工作。将这样的礼品送给自己的亲朋好友，肯定会让对方备感惊喜。

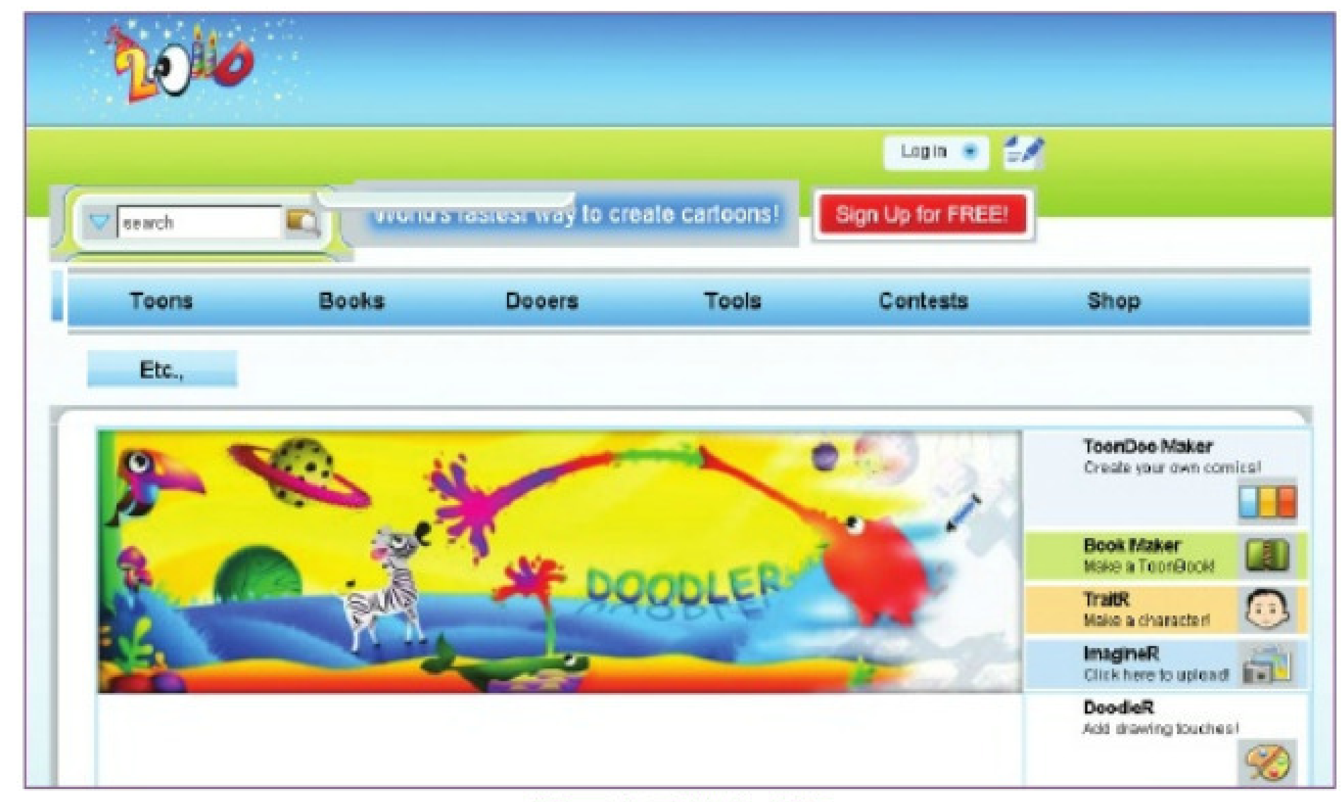
除此之外，另一家名叫卡当网的网站提供的礼品定制功能更为丰富，诸如“结婚圣旨”、竹简书、报纸这类独居个性的家居品都可以进行DIY，具体操作也很简单：在网上选择自己喜欢的礼品，在礼品详情页点击“立即定制”，接着上传照片或输入文字，然后点击“购买”进入购物车，最后就能按照用户的要求送到指定的地点。想体验便利定制与礼品送货上门的朋友不妨一试。

成就漫画高手，并不复杂

推荐网站：在线漫画（http://www.toondoo.com/）、http://www.pikistrips.com/

如果你觉得制作卡片太小儿科，那么不妨更进一步，制作一幅漫画作为礼物吧！如果没有绘画天赋，就算是画上一幅“小鸡吃米图”，也会感觉不得要领。不过，有了ToonDoo这个实用的在线漫画创作网站，操作起来感觉就可能会轻松不少。要想使用这个网站的在线DIY漫画功能首先需要注册，注册完毕并登陆之后就可以开始在网站里涂鸦了：选择主页面上方的“Tools（工具）”按钮，然后选择下拉菜单中的“Toondoo Maker（Toondoo制作）”，接下来就能选择单幅、两幅或是三幅的漫画充分发挥自己的想象力进行创作了。

当然，除了基本的绘图功能外，这家网站更提供了各种漫画素材供你添加选用，你可以选择“BACKGROUNDS（背景）”图标，为构思制作的漫画选择合适的背景图。常见的背景包括“FANTASY



漫画高手从此起程

（幻想）”“SCENERY（风景）”“SPACE（宇宙）”“INDOORS（室内）”“OUTDOORS（室外）”“SPORTS（体育场）”等种类，大家可按需自取。

完成背景的绘制之后，接下来可在“CHARACTERS（特色漫画角色）”中选择合适的漫画人物形象，选中之后按住鼠标左键拖放到漫画框内的合适位置即可。如果觉得所选图片不甚满意，点击图片选择界面下方的DELETE按钮删除即可。除此之外你还可在“PROPS（道具）”“SPECIAL（特别图片）”等项目中选择合适的图片作为配饰，也可以选择TEXTS（文本框）选项为漫画配上文本对白。

当然，你也可在“MY GALLERIES（我的画廊）→MY TRAITRS（我的个性制作）”选项中DIY独具特色的漫画形象。素材库中提供了包括五官、衣帽服饰在内的各种基本素材，你所需要的操作便是选择并调整原始素材的部位比例，很容易就能像搭积木一样制作出自己的个性漫画角色。将自己创作的漫画制成插图发送给自己的朋友，收获的成就感无疑会更加丰富。P



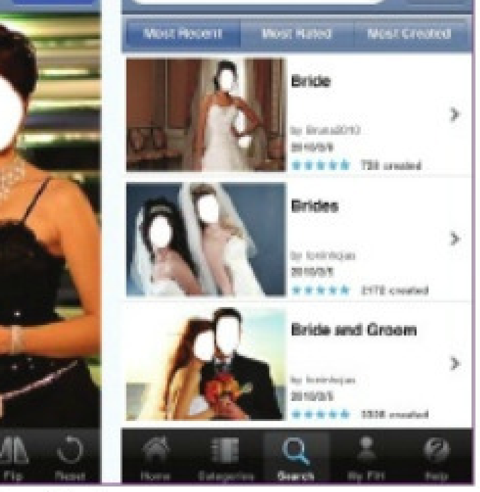
■四川 宏安

将快乐放大100倍——在线明星秀

主页：http://www.faceinhole.com/

每当看到QQ好友发来的一张张搞笑图片时，笔者时常会想，这些让人会心一笑的明星搞笑图片究竟出自哪里？不熟悉Photoshop操作的话，也可以动手制作这样的图片吗？faceinhole.com就是这样一个简明易用的在线恶搞图片制作网站，只要几步简单的操作，你也可以制作各种搞笑的人物图片并配上有趣的文字和朋友一起分享。该网站把所有的素材照片分为几大类，既可以选择站点提供的名人照片和场景进行编辑，也允许自行上传添加图片进行DIY，让融合的效果达到符合要求以假乱真的地步。并且，该网站提供有功能较强的细节调整系统，可以自由调节上传的图片亮度、色调、大小及角度，让网站提供的效果和玩家自己的图片融合得更加完美。花上几分钟就完成一幅大作，然后便能发到QQ群里收获赞叹，这家网站的功能就是如此便捷。



“变脸”在这里并不算难题



数量丰富的素材照片

家装设计任我行——在线家居平面设计

主页：http://www.floorplanner.com/

诸位曾经体验或者正在筹备家装工程的朋友们，当你欣赏着装修公司的室内设计师拿出的平面设计图时，是否幻想过自己也能做出这种精美、漂亮的专业工程图纸？无需专业学习，试试这款名为Floorplanner的在线平面设计程序就能让大家体验成就。这是一款使用Flash技术构建的在线应用工具，专门用于设计并规划房屋布局，操作起来非常简单。使用者无需下载安装任何额外的程序或插件，一切操作全部都能在网页中完成——最重要的是，Floorplanner对个人用户来说是免费的，不存在使用专业软件时经常造成困扰的授权注册付费麻烦。300余种家具与多种预制的模板样式，可以让使用者随心所欲地为自己的小屋选择形式多样的造型设计，从房间大小的调整到室内色调的搭配统统不在话下。另外，对于专业从事家装工程设计的职业人士来说，在这里也能找到功能更加全面完善的Floorplanner Pro版，畅快便捷地创造并发布各种各样拥有自己签名图标的2D或3D效果图作品。简单的操作，强大的功能，Floorplanner这款出自荷兰的WEB应用软件能让我们轻松地制作出理想的室内格局设计，让家装设计不再是专业人士的专利，让普通用户也能流畅地表达出自己的构想。P



使用简便的绘制工具来创建您理想的家居设计



几个简单的拖曳动作，几分钟之内就可以绘制出精准的平面图



关键字：网页 垃圾 过滤

编者按：看在线视频？你得等个15秒的“精彩广告”。打算搜索资料？却被弹出的美女图片分散了注意力。看小说下软件？鼠标第一下点的都是广告……这年头上网浏览网页实在是不得安宁，各种网页广告满天飞，如何过滤这些垃圾信息，让网络重归清静？

网络上的广告多如牛毛，它们制作粗糙、无趣、低俗、讨人厌，可是目前还没有一种既简单又方便的完美过滤方式，所以我们为大家准备了下面所示的3种行之有效的广告过滤方案，它们有各自的特点，大家可根据自身特点选择。笔者比较喜欢“方案3”，效果最好又可以DIY，推荐喜欢把广告杀尽的朋友学习使用。当然，如果你不喜欢麻烦的操作，又有一颗仁慈的心，可以通过“方案1”和“方案2”的综合运用屏蔽掉许多广告。

插件、安全工具与专业广告过滤者——网络过滤的3种方案

如何屏蔽让人不胜其烦的各种网页广告？根据不同用户的需要，我们提供以下几种方案：

方案1：使用浏览器自带的过滤功能或安装过滤插件

许多常用的浏览器，例如世界之窗、傲游等都自带了网页广告过滤功能，而Firefox、Chrome则有一个很出名的广告过滤插件Adblock Plus，IE也可加装各种增强插件提供广告过滤功能。无论是浏览器内置过滤还是插件，在网上都有现成的过滤规则可用。这种方案简单易用，但针对性和灵活性不强，只适合初级用户。

方案2：使用安全工具附带的过滤功能屏蔽广告

由于网页浏览是木马病毒和网络攻击的重要来源，因此许多杀毒软件、防火墙或安全辅助工具都内置了网页内容过滤功能，可利用此功能来屏蔽讨厌的广告。例如360安全卫士内置的360网盾、金山卫士集成的金山网盾等，都有强大的网页广告过滤功能，并且在官方网站上提供了许多过滤规则可供下载使用。

方案3：使用专业的网页内容过滤软件

还有一些专门的网页广告过滤软件，例如网页广告吞噬者AD Muncher、Proxomitron等。这些专业的过滤软件功能极为强大，可以过滤网页中的弹出窗口、警告窗口、广告、动画GIF、背景音乐和声音、动态HTML、Flash等，且可定制性强，只要略懂一些HTML代码，就可根据需要自己定制过滤规则。

下面我们就分别从这3种方案出发，讨论各种具体问题的解决渠道。

5秒、9秒、15秒，到底要我等多久？优酷视频广告过滤的各种解决方案

一些网页中夹带的广告虽然烦人，但你不看它总是可以的，可是以优酷、土豆、迅雷等为代表的视频网站，要看视频就不得不先看广告。而且广告时间越来越长，从最初的3秒、5秒（图1）到现在的15秒（图2），实在让人难以忍受。



优酷的大屏5秒广告



优酷视频前的15秒广告

方案1：浏览内置与插件功能过滤优酷广告

我们先来看看使用浏览器内置或插件功能，添加规则过滤视频播放前的广告。

在世界之窗中点击浏览器右下角处的广告过滤按钮，选择“广告过滤设置→管理黑名单规则”，在黑名单页面中点击上方的“在线添加过滤规则”，打开广告过滤规则页面。在其中找到“在线视频去广告Mod”规则（http://goo.gl/LMbVi），点击规则页面中的“添加此规则”（图3）。浏览器会自动下载过滤规则，并添加视频广告过滤规则到黑名单列表中（图4），以后看优酷视频时就不会有广告了。

在傲游浏览器2中打开设置中心，点击左侧边栏中的“广告猎手”，勾选“启用文本过滤和过滤包”（图5），然后点击“管理过滤包”。在过滤包管理器中，点击“获取更多”，打开过滤包下载页面，在其中找到“YouKu Filter过滤包资源”（http://goo.gl/J77vq），点击“立即下载”按钮（图6）。下载安装过滤包后，在过滤包管理器中勾选启用YouKu Filter过滤包，即可过滤优酷视频的15秒广告（图7）。



“在线视频去广告Mod”



视频网站过滤列表



勾选图中的选项



启用优酷视频过滤包

在Firefox、Chrome中可安装Adblock Plus广告过滤插件（**图8**），在插件管理器中打开Adblock Plus选项设置，点击“添加”按钮，加入如下过滤规则（**图9**）：

valf.atm.youku.com/*

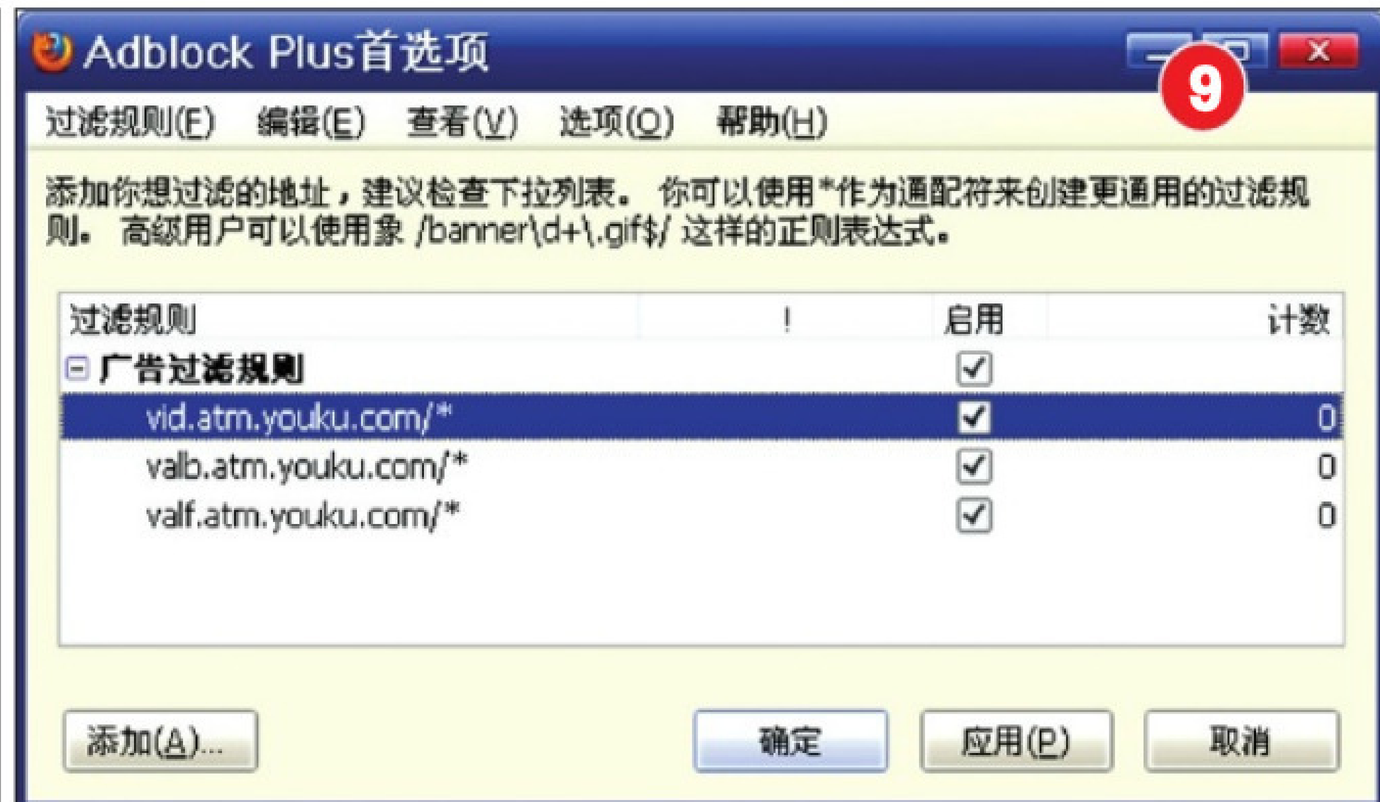
valb.atm.youku.com/*

vid.atm.youku.com/*

点击“应用”按钮，在播放优酷视频时，Adblock Plus即可调用规则过滤播放前的等待广告了。



添加“Adblock Plus”插件



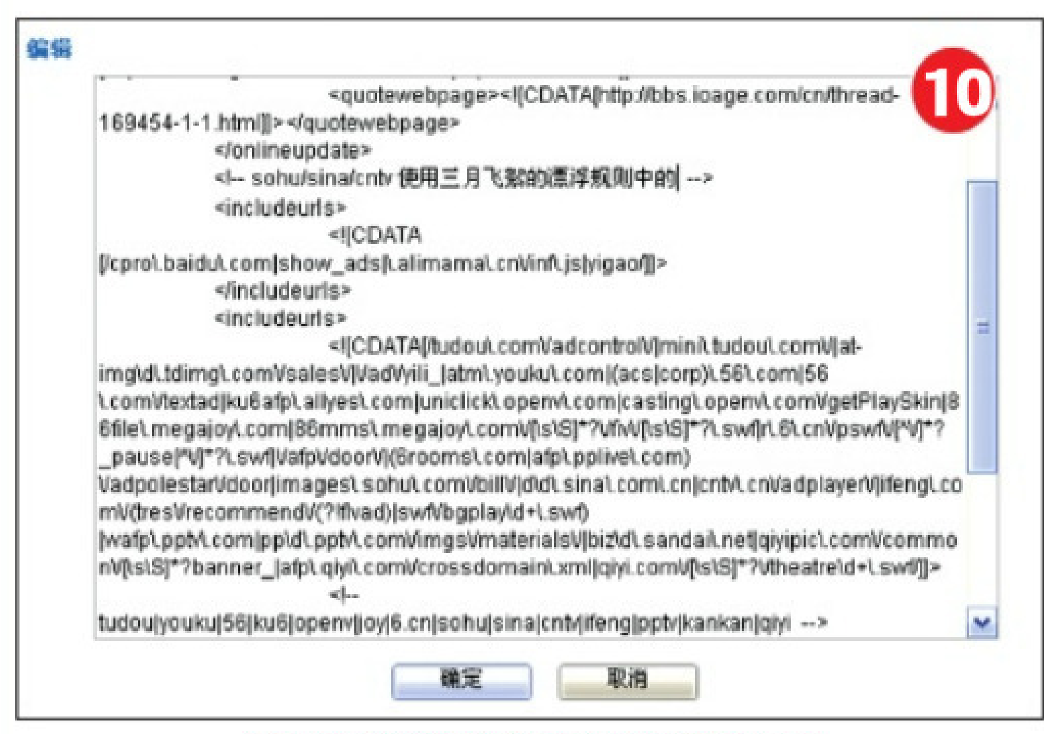
添加过滤规则

方案1点评：易用却不通用

虽然许多浏览器内置的广告过滤插件很方便，但也有许多缺陷。例如世界之窗和傲游的广告过滤规则编写很复杂（**图10**），看了让人头晕，估计一般用户很难编写。广告插件Adblock Plus虽然添加规则方便且功能强大，但是仅适用于Firefox对其他浏览器没有办法。

类似360之类的浏览器，虽然内置了广告过滤功能，但无法过滤优酷类视频前的广告。而非常流行的Chrome浏览器，虽然也可以安装AdBlock插件（http://goo.gl/TR9t）（**图11**），但在Chrome中的功能弱了许多，若添加与Firefox中同样的规则，却会导致优酷的许多播放页面打不开。

总的来说，使用浏览器内置的广告过滤功能或安装第三方插件，无法完美和通用于所有的浏览器。特别是对许多安装了多个浏览器的用户，需要分别设置各个浏览器过滤规则，这是比较麻烦的。



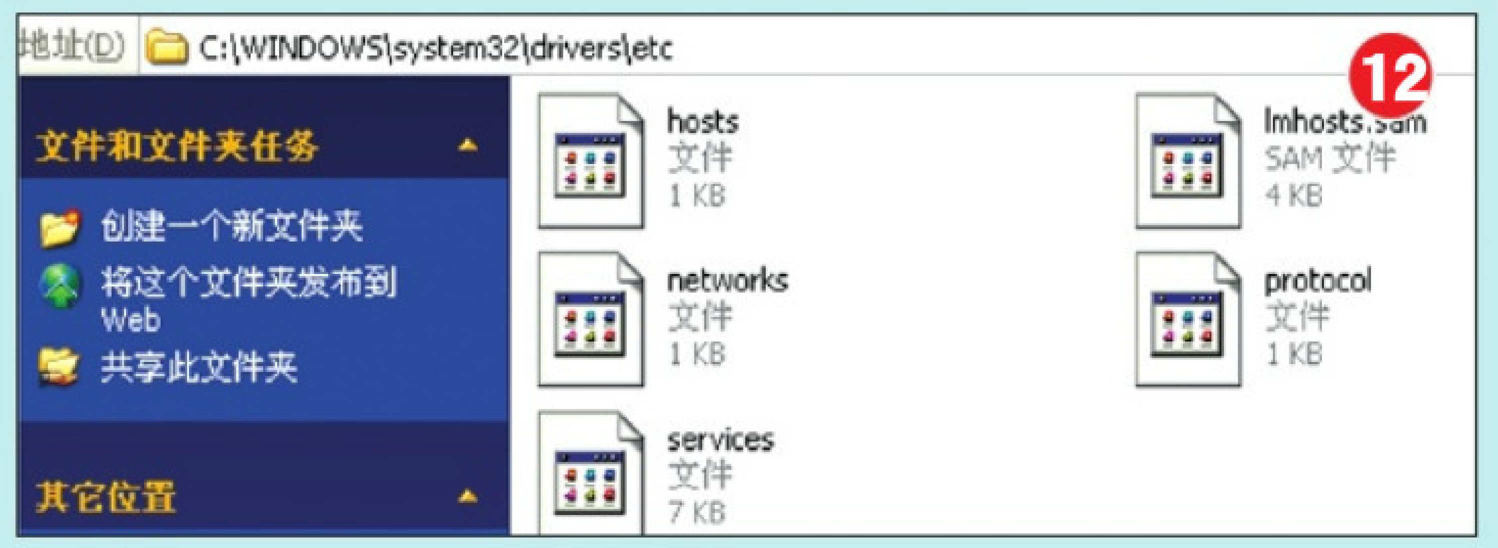
世界之窗的视频广告过滤规则内容



添加A的Block插件

Chrome的优酷广告过滤方法（适用于所有浏览器）

在Chrome浏览器中是无法有效屏蔽Youku视频前的15秒广告的，安装各种过滤插件也是如此，不过可通过修改系统中的“hosts”域名解析文件（**图12**）达到屏蔽优酷视频广告的目的。当然这个方法也适用于所有浏览器的用户。



Windows系统中的Hosts文件可用于过滤广告

用记事本打开系统分区中\windows\system32\drivers\etc\目录下的hosts文件，在文件中添加如下内容（图13）：

127.0.0.1 valf.atm.youku.com

127.0.0.1 valb.atm.youku.com

127.0.0.1 vid.atm.youku.com

此行内容表示将“valf.atm.youku.com”域名解析到本机IP地址上，也即是将广告网页内容转向到了不存在的地址，因此可以屏蔽优酷视频广告。修改完成后保存文件，重启IE浏览器即可看到播放土豆与优酷视频时无需等待广告了。需要注意的是，如果“hosts”文件属性是“只读”，则需将属性去掉。

用相同的方法可以屏蔽更多的网络广告，以及各大门户的广告，只需找到相应广告对应的二级域名即可。屏蔽网站广告编写规则如下：

127.0.0.1 网站广告域名或IP

例如：

127.0.0.1 adcontorl.tudou.com #屏蔽土豆视频广告

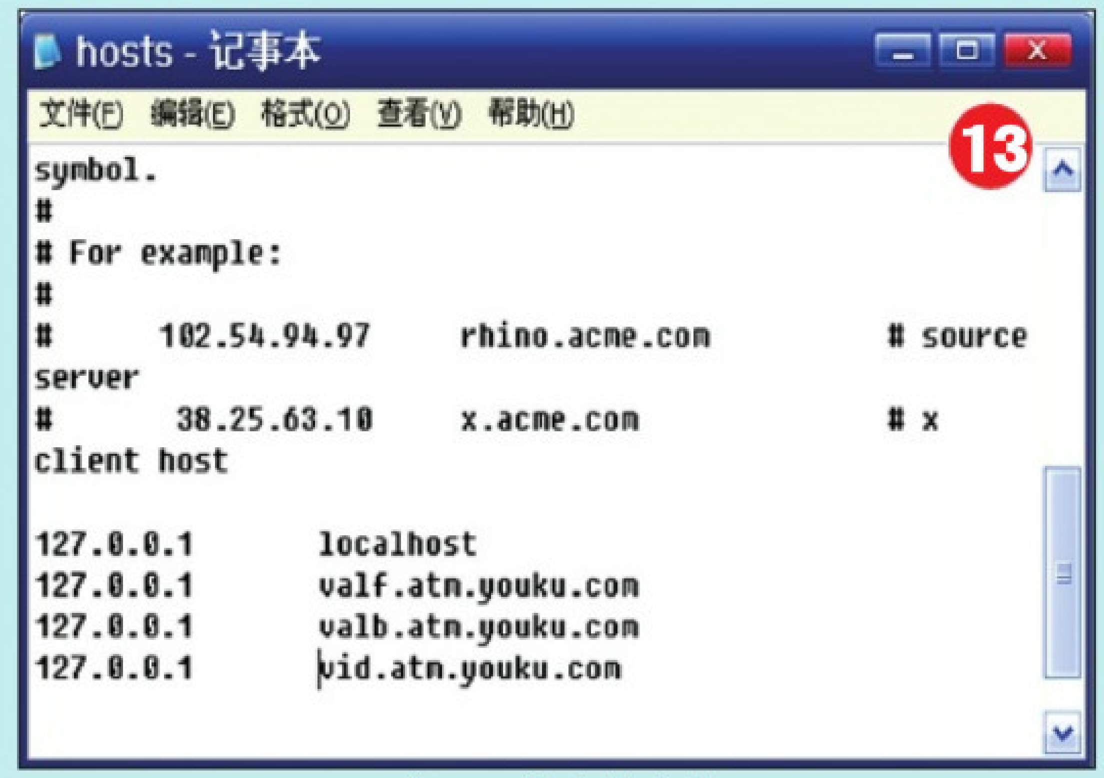
127.0.0.1 pagead2.googlesyndication.com #屏蔽Google广告

127.0.0.1 cpro.baidu.com #屏蔽baidu广告

127.0.0.1 *.googleadsserving.cn #屏蔽Google广告

127.0.0.1 static.googleadsserving.cn #屏蔽Google广告

127.0.0.1 googlesyndication.com #屏蔽Google广告



“hosts”文件内容

127.0.0.1 pagead2.googlesyndication.com #屏蔽Google广告

127.0.0.1 union.baidu.com #屏蔽baidu广告

127.0.0.1 googleads.g.doubleclick.net #屏蔽Google广告

127.0.0.1 biz5.sandai.net #屏蔽迅雷视频广告

127.0.0.1 mcfg.sandai.net #屏蔽迅雷视频广告

127.0.0.1 biz5.sandai.net #屏蔽迅雷视频广告

127.0.0.1 server1.adpolestar.net #屏蔽迅雷视频广告

127.0.0.1 advstat.xunlei.com #屏蔽迅雷视频广告

127.0.0.1 mpv.sandai.net #屏蔽迅雷视频广告

方案2：网盾过滤优酷视频广告

360网盾集成在360安全卫士中，运行后选择“广告过滤”功能页，之后可看到其内置了许多过滤规则（图14）。

点击“更多过滤规则”，打开网盾广告过滤规则发布页面，找到可过滤多个视频网站广告的规则“56网、土豆网、优酷网、酷6网”（http://goo.gl/rsx8P）（图15）。下载到本地后，在网盾中点击“导入过滤规则”，将规则压缩包导入列表中（图16）。在列表中选择将该规则开启应用（图17），就可以过滤优酷视频广告了。



360网盾内置了许多广告过滤规则



360网盾的可下载过滤规则

开启优酷视频过滤规则

金山网盾则集成于金山卫士中，在默认设置下广告过滤功能是关闭的（图18），需要将其启用。然后点击菜单“设置”，打开设置窗口，选择“网盾”，点击右侧的“自定义广告过滤规则”按钮（图19），在广告过滤规则设置窗口中输入如下几条过滤规则（图20）：

valf.atm.youku.com/*

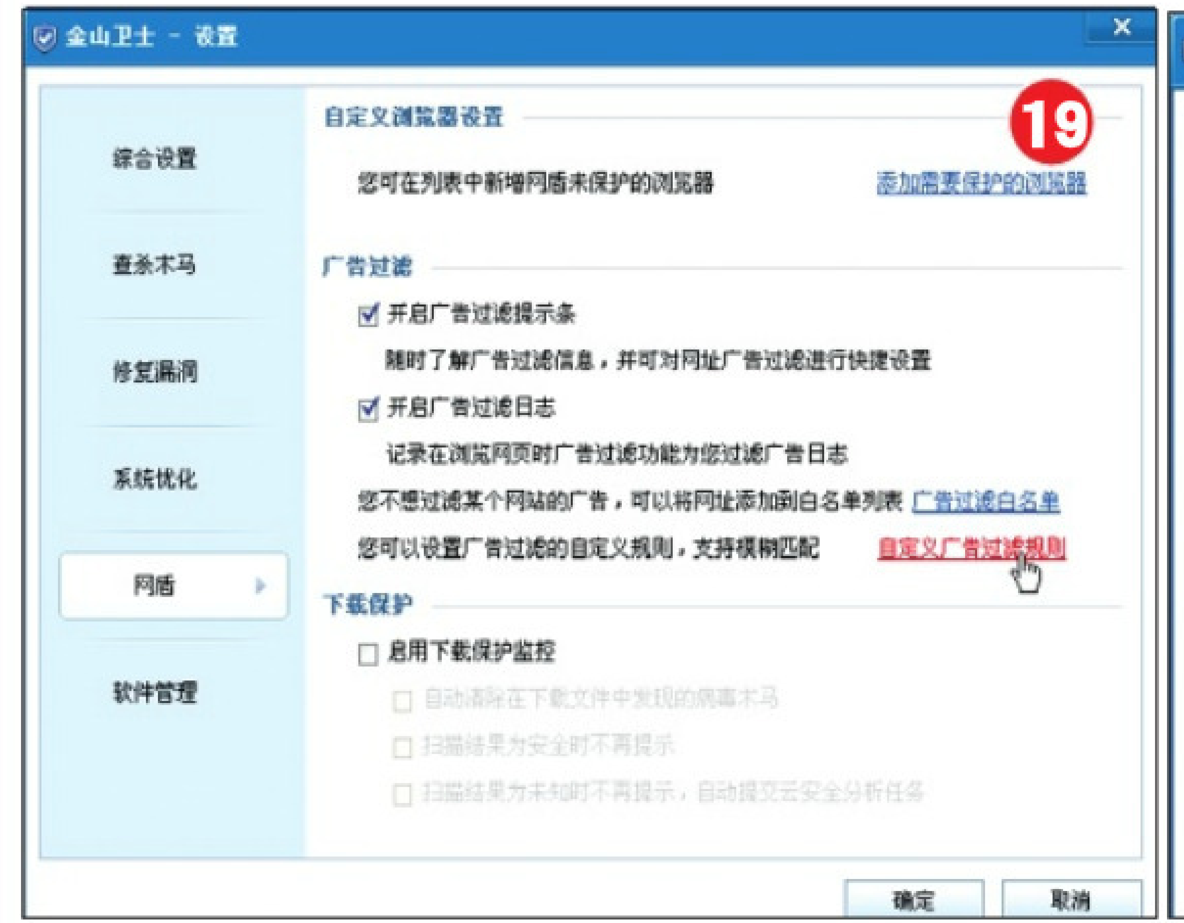
valb.atm.youku.com/*

vid.atm.youku.com/*

添加规则后，需要重启金山网盾和浏览器，优酷视频播放前的广告就没有了。



默认设置下的过滤功能关闭，应该开启



点击图中的“自定义广告过滤规则”



网址	性质
valb.atm.youku.com/*	恶意广告
valf.atm.youku.com/*	恶意广告
vid.atm.youku.com/*	恶意广告

添加自定义过滤规则

关于优酷广告过滤后无法搜索视频的原因

金山网盾的论坛中同样也提供了通用的过滤规则，可直接导入过滤优酷视频广告，但使用通用规则后会出现搜索视频无法显示结果的问题（图21）。360网盾及其他一些浏览器过滤规则，往往也都会出现这个问题。这是由于这些规则中往往是采用如下语句过滤的：

.atm.youku.com/

而优酷视频搜索结果显示的链接形式为：

static.atm.youku.com/*

因此由于上面的规则过滤面太大，会将视频搜索结果屏蔽掉，导致搜索结果无法正常显示。可修改此规则，使用上面我们提供的3条精细的过滤规则，就不会错误地屏蔽搜索结果了。



规则不恰当导致搜索结果无法正常显示

方案2点评：通用但太过臃肿

使用360网盾或金山网盾过滤广告，虽然可以通用于各种常见的浏览器，但是使用到的广告过滤功能仅仅是这两款软件中的一小部分。相比较来说，这两款安全软件太过于臃肿了，如果仅仅是为了过滤广告而安装这两款软件，那就得不偿失。而且这些安全软件还常常会打架，令一部分用户反感。

因此，安装安全辅助类软件过滤广告，还是一个不够完美的方案。

方案3：AD Muncher过滤优酷视频广告

AD Muncher和Proxomitron这类比较专业的网页广告过滤软件，过滤功能比较全面，软件操作略有差异，但原理都是一样——通过手工添加过滤规则，包括链接、正则表达式等，从而实现过滤广告。

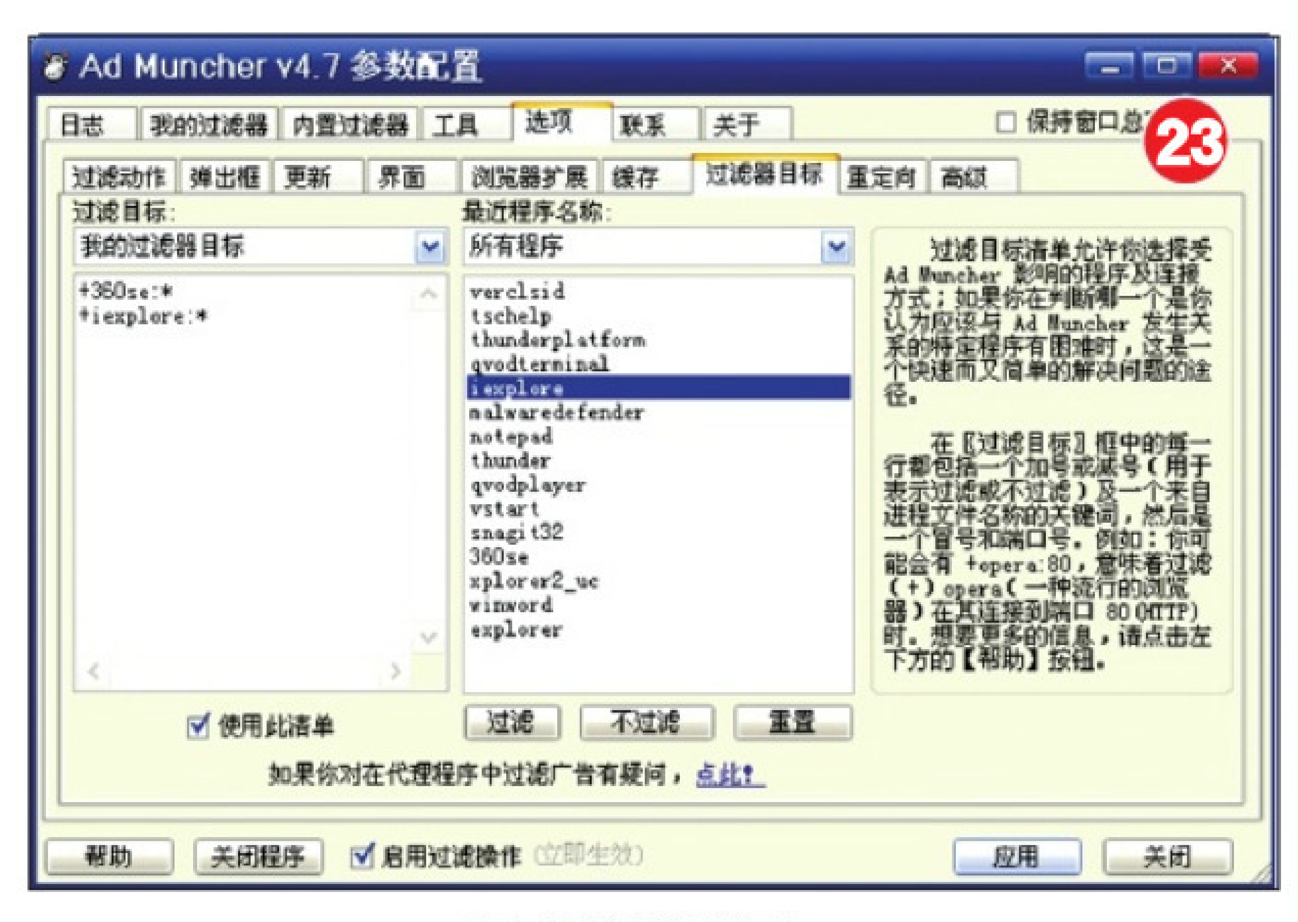


以AD Muncher为例，截稿时最新版本为4.9，可它是英文界面，笔者为方便多数英文不好的朋友，特使用“v4.7汉化版”进行介绍。运行AD Muncher，在“内置过滤器”选项页中可以看到软件内置的过滤规则，“使用此清单”可选择是否启用内置的规则（图22）。在下方选择“启用过滤操作”，即可开启AD Muncher的过滤功能。

AD Muncher不仅可用于Internet Explorer、Chrome、Opera、Firefox，还可用于以IE为内核的傲游、360安全浏览器、世界之窗等，甚至还能过滤带有网络连接的任何程序，以及共享软件内置的广告。要过滤指定的浏览器，可选择“选项→过滤目标”选项页，在“我的过滤器目标”中直接输入“+浏览器进程名:*”即可。更简单的是运行浏览器后，在“最近程序名称中”选择浏览器进程，点击“过滤”按钮，就可将浏览器加入过滤列表中（图23）。



AD Muncher内置过滤规则



添加浏览器过滤目标

这里将360浏览器和IE浏览器加入了过滤目标，采用默认的过滤规则，用这两个浏览器都可以顺利地屏蔽优酷视频广告，而且优酷视频搜索结果是正常的。

方案3点评：通用、专业、省资源

可以看到，使用AD Muncher之类的专业软件过滤优酷视频广告更加简单，而且效果非常好。更重要的是AD Muncher支持各种常用浏览器，也就是说即使你安装了多个浏览器，也仅需开启AD Muncher就能过滤所有浏览器中的广告，而不必每个浏览器软件单独进行设置了。特别值得一提的是，AD Muncher很小巧，占用系统资源不过30MB，而且在过滤广告时不会感到延迟。

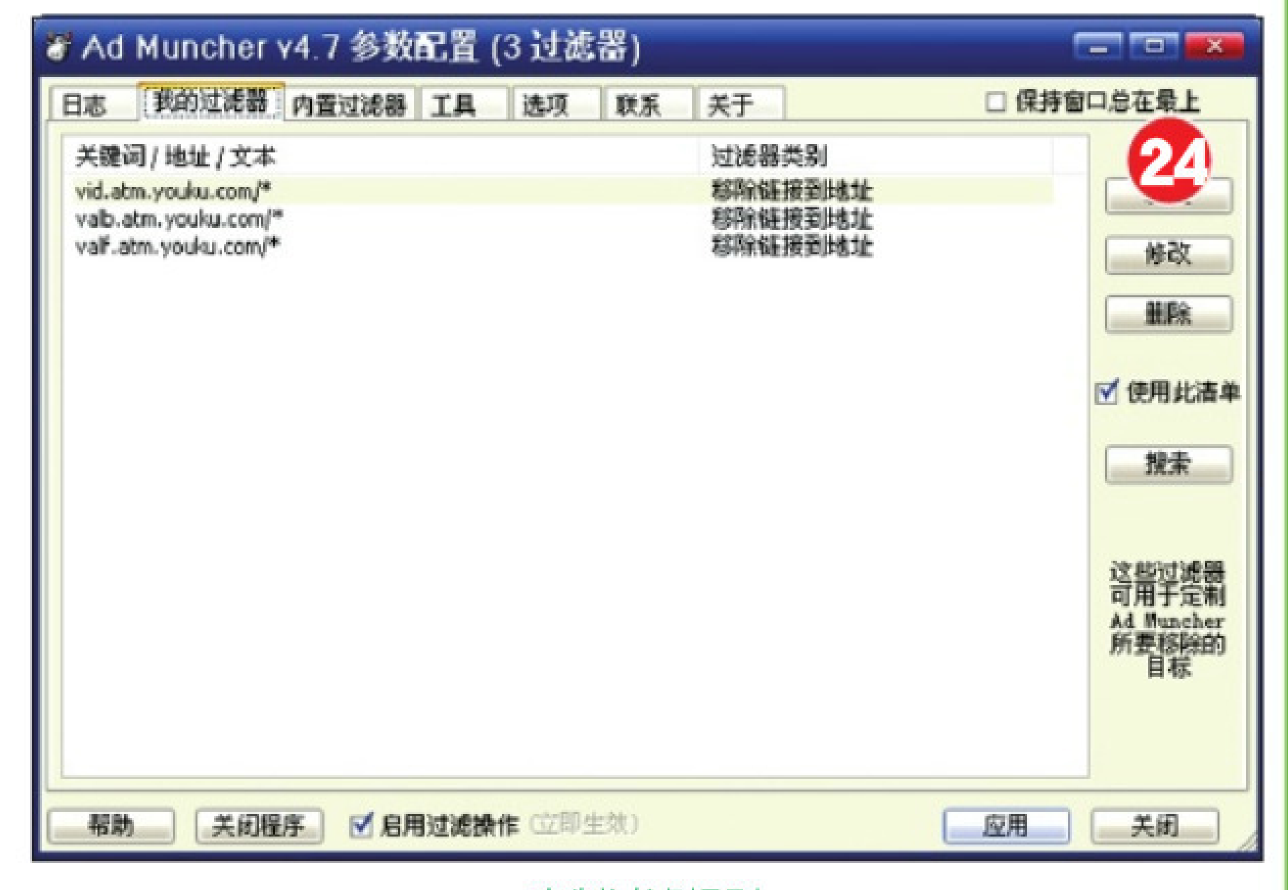
简单易用，通用兼容所有浏览器，方案3使用AD Muncher之类的专业软件过滤各种广告，是我们最佳的选择！

半个小时，学会打造自己的广告过滤规则

使用AD Muncher内置的规则已可以完美地过滤优酷视频广告了，此外在访问其他网页时也可看到出色的广告过滤效果，基本上所有常见网站网页的广告都过滤得差不多了。当然可能我们也需要自己定制过滤规则，实现特定网站广告的过滤。

例如只想过滤优酷视频广告，那么可以在“内置过滤器”中取消对“使用此清单”的选择，然后切换到“我的过滤器”选项页，点击“新建”按钮，输入前面的3条过滤规则（图24），并设置过滤类型为“移除链接到地址”，最后勾选“使用此清单”即可。

此外，也可在启用内置过滤规则的情况下，添加补充一些规则过滤漏网之鱼。但问题的关键在于，如何制定适合的过滤规则呢？



定制过滤规则

1.学会图片、Flash与脚本过滤

经常上网看小说，各种小说网站的广告是最多的了，这里以某小说网站为例，介绍一下如何定制自己的过滤规则（此站点的广告不算太多，适合我们学习过滤）。网站在页面顶部和右下角处分别有一个广告，顶部内嵌的Flash广告



在刷新页面后会改变，右下角处的是固定的百度浮动广告（**图25**）。



页面顶部和右下角各有一个广告

过滤技巧1：查看属性，过滤广告链接

我们先来过滤右下角处固定的百度浮动广告，右键点击广告，在“属性”中可查看到广告的来源链接为（**图26**）：

http://cpro.baidu.com/cpro/ui/uijs.php?tn=float_xuanfuwin_250_200&n=plauo_cpr&rsi1******

如果有经验的话，一眼就可以知道这个链接来自于百度推广联盟广告，不了解的话，直接打开cpro.baidu.com网站，就可以看到百度推广联盟了。很显然，直接过滤来自于cpro.baidu.com的所有链接，就可以去掉百度联盟广告，不仅可过滤掉当前网页广告，还可过滤掉其他许多网站中的百度广告。可创建过滤规则为：

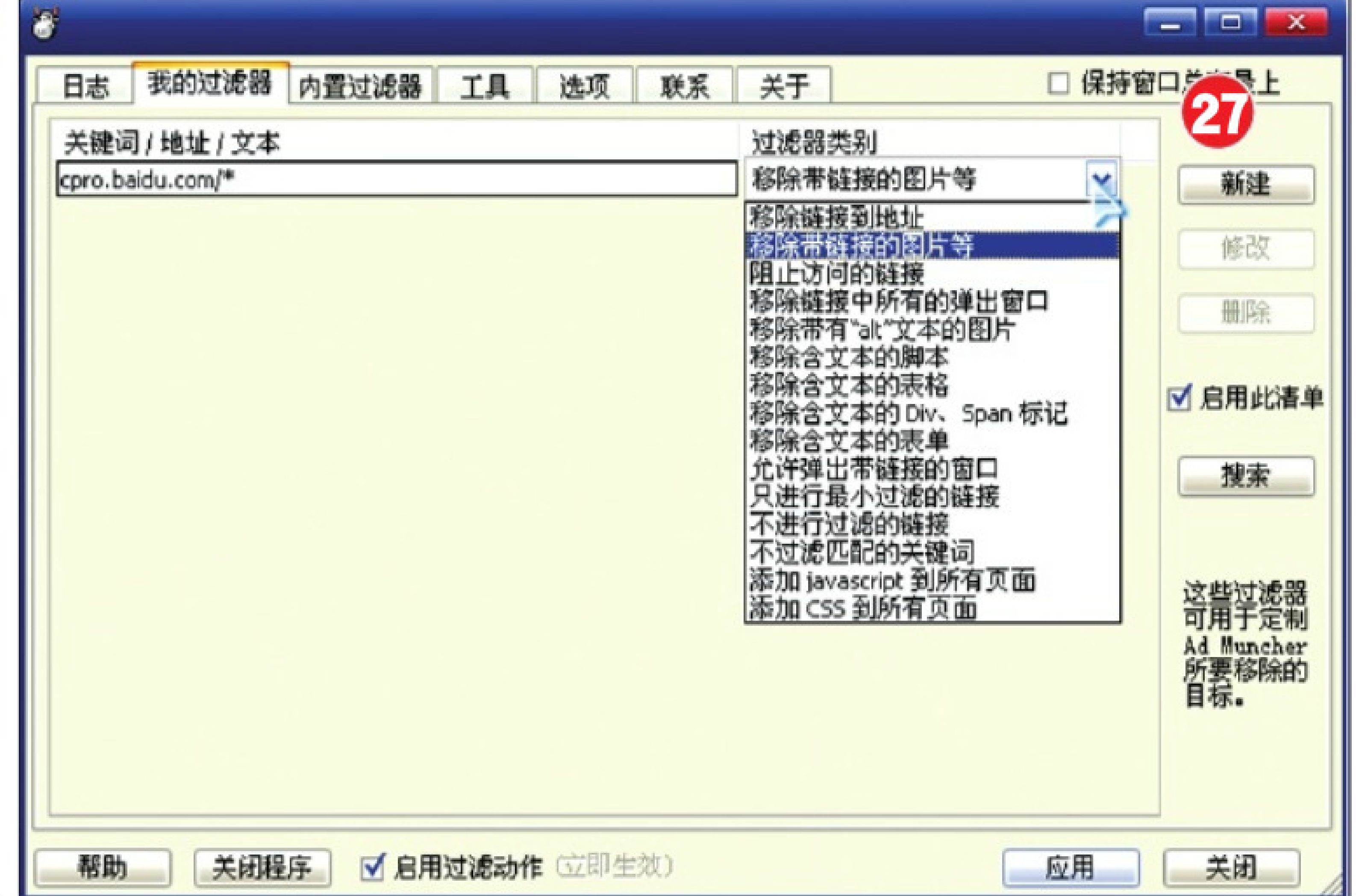
cpro.baidu.com/*

*是一个通配符，可代替任意字符，用*就可代表该域名下的所有链接，这个规则理解起来应该是很简单的吧？也就是说，要过滤来自某个域名的链接，直接在域名后加上“/*”就可以了，这个规则表达式是很常用的。

将规则添加到AD Muncher的“我的过滤器”中，注意此处要过滤的是浮动的图片广告，因此选择过滤类别为“移除带链接的图片等”（**图27**）。应用规则后刷新页面，就能发现百度广告全部消失了。



查看广告的“属性”链接来源

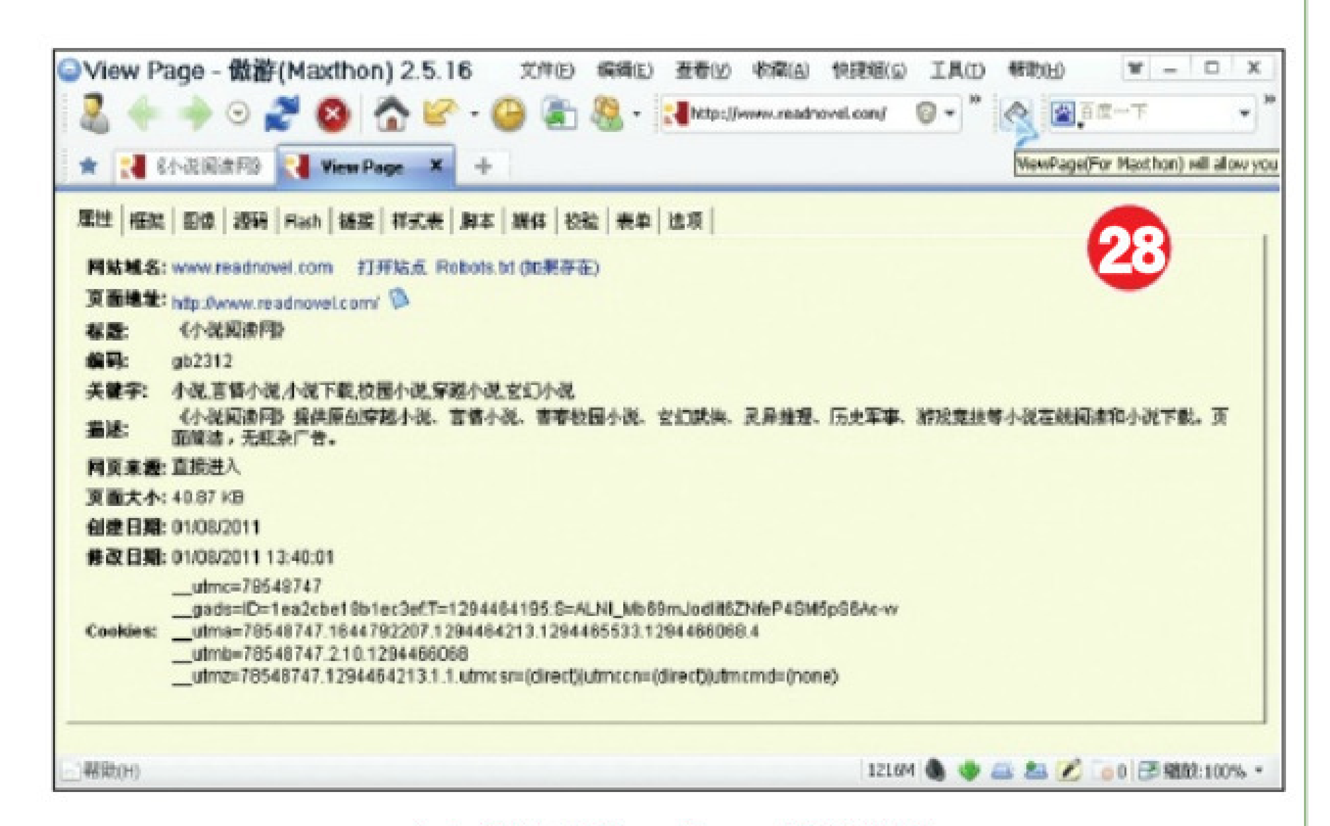


添加过滤百度的规则

过滤技巧2：找JS脚本，过滤框架

顶部的Flash广告，无法直接通过右键查看属性来源，一般是通过搜索源文件中的“.swf”文件获得其网址。右键点击网页，选择“查看源文件”，用记事本打开网页源文件后，搜索“.swf”字符，一般就可以看到Flash广告的链接地址了。这个方法也很常用，需要注意，如果这里搜索不到Flash链接，很多时候是因为这个广告是通过JS脚本以框架的形式加载的。如何过滤这类脚本广告呢？

这里要用一个叫作ViewPage的插件，ViewPage可以自动分析网页中的各种框架、脚本、样式表等，没有网页编程知识的朋友，也可借助这个工具找到广告脚本代码实现广告过滤。各种常见的浏览器都有ViewPage插件，这里以傲游中的ViewPage插件为例。在当前网页中点击工具栏中的ViewPage按钮，即可打开网页元素分析页面（**图28**）。



右上角处的ViewPage插件按钮

点击“框架”选项页，这里可看到小说阅读网首页中有3个框架，其中一个框架是刚才过滤的百度广告，另外两个框架链接为（图29）：http://www.readnovel.com/js/ads_index_new_950_40.html

如果点击此链接，将看到显示出的正是网页顶部的广告。很显然，只需过滤此链接就能去掉顶部广告了。同时我们可以注意到广告链接的一个特点，链接中“ads”代表的是广告，“index”代表的是首页，后面是广告的类型和尺寸。也就是说网站的许多广告链接名，只是更改了后面的这几个参数。这也是许多网站网页广告的一个共同特点，所有广告都是分门别类存放，或者有相同的文件名形式，因此可通过创建一条通配符规则，就可以过滤大量的广告。规则如下（图30）：www.readnovel.com/js/ads*


分析页面广告框架

重新刷新一下首页，可以看到顶部和底部的两个广告都消失了（图31）。在AD Muncher的“日志”选项页中，可以看到广告过滤日志信息。


创建第2条过滤规则


首页广告已被完美过滤

此外网站中还有其他的网页广告，如果打开某部小说的话，可以看到上方有两个图片广告（图32），在页面左侧则有好几个淘宝广告（图33）。同样的，用ViewPage插件查看框架，可以看到有10个框架，这10个框架都是网页广告，但只有两种链接形式（图34）：

http://www.readnovel.com/js/adposition/*****************.html

http://z.alimama.com/alimama.php?*********************


页面中有两个图片广告


图中左侧的淘宝广告


10个框架都是同类的广告链接

可直接创建如下两条规则将所有广告全部过滤掉：
www.readnovel.com/js/adposition/*
z.alimama.com/alimama.php?*

创建过滤规则的基本技巧总结：

上面讲了两个创建广告过滤规则的基本技巧，一个是查看广告属性，直接屏蔽过滤链接来源，另一个是通过分析页面中的框架，找到广告链接来源。讲解的过程是从易到难，但通常在过滤某个网页广告时，我们应该先分析网页中的框架，找到包含广告的框架，过滤广告来源，框架中没有包含的广告，再通过查看属性的方法进行过滤。

在创建过滤规则时，可以注意一下规则的通用性，以尽可能少的规则过滤尽可能多的广告。因为大多数网站广告的投放都是有一定规律性的，以新浪网站为例，所有的Flash广告路径都类似于“http://ad4.sina.com.cn/****.swf”，其中“ad4.sina.com.cn”是新浪服务器的域名之一，那么要对类似的所有广告过滤的话，只需使用“ad*.sina.com.cn/*”规则语句即可。

此外，如果许多网站的广告内容都保存在“/guanggao/”“/ad/”“/gg/”为名的文件夹或者服务器中，这也是一个较常见的规律，可以创建规则时加以利用。

2.嗅探分析，网页过滤的高级技巧

使用上面的两个方法，无论是图片、Flash、浮动广告等，几乎90%的网页广告都能很轻松的过滤掉。但是对于一些特殊广告，特别是内嵌在Flash视频中的广告，该如何获得其链接地址呢？例如在前面我们讲解了如何过滤优酷视频前的Flash广告，那么过滤规则中的广告链接是如何获得的呢？现在笔者就简单地讲解一下如何获取这类广告链接。



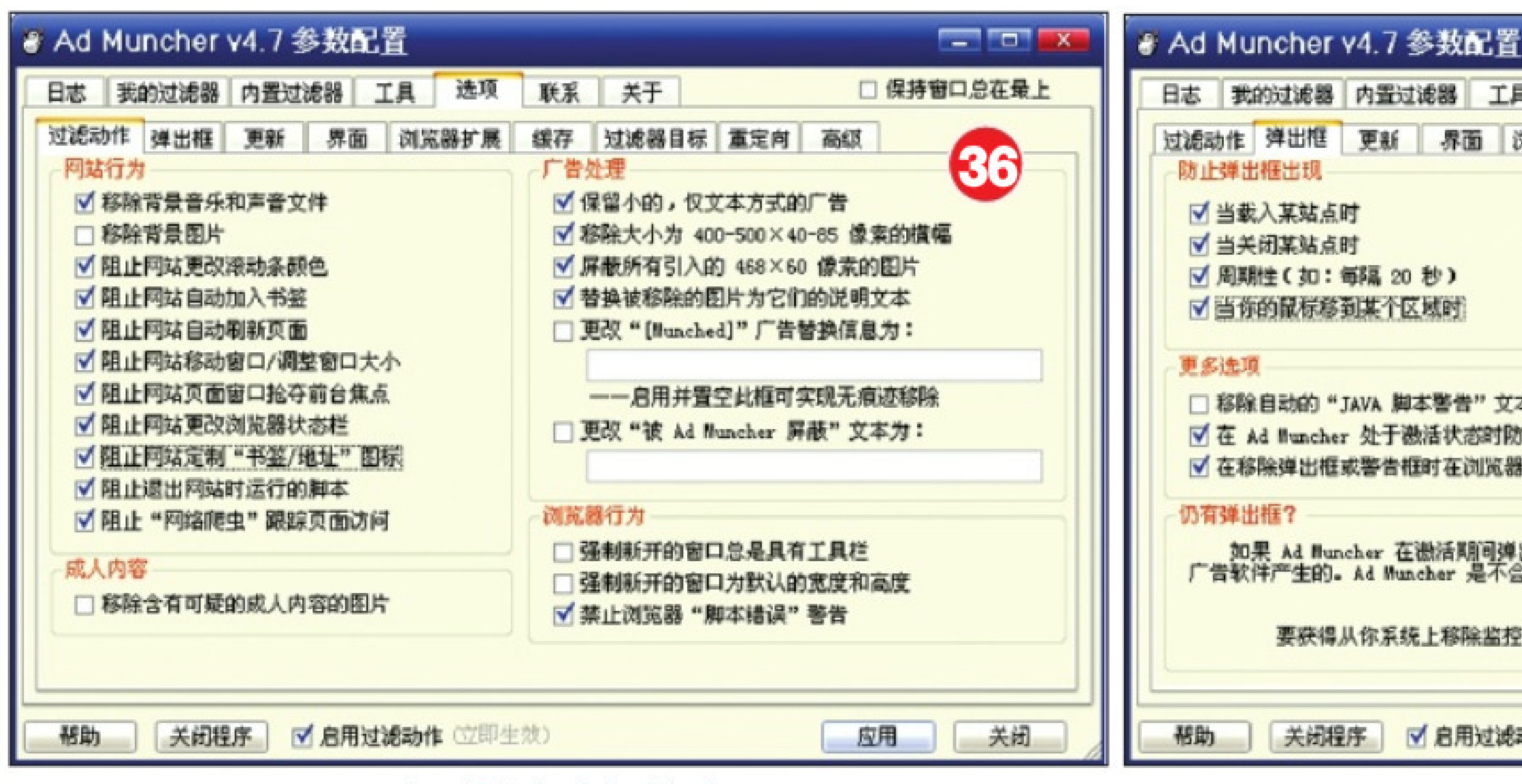
嗅探到广告链接地址

首先，我们需要用到一些Sniff嗅探工具，用于截取打开网页时浏览器与服务器收发的数据，从中就可以分析出显示广告时所访问的网址链接。这里使用影音嗅探专家工具进行分析。

用IE打开优酷的某个视频网页，在影音嗅探专家中点击“开始嗅探”按钮，当网页中出现视频播放前的广告时，迅速点击“停止嗅探”，就可以在列表中看到此过程中收发的数据包了。例如这里就可以看到其中一个广告链接“http://valf.atm.youku.com/valf........”（图35）。因此创建过滤规则“valf.atm.youku.com/*”，即可过滤该视频广告。当抓到的数据包比较多时，或许无法一下子看出哪个链接是广告链接，可以一个个地尝试，以确定广告的真实网址，逐渐摸索出规律。

大家可能还有一些疑问，如何过滤弹出窗口广告？如何防止网页修改浏览器设置？如何过滤劫持鼠标点击的广告？其实这一切在AD Muncher中早已就有现成的功能了。在“选项→过滤动作”中，可以勾选屏蔽各种网站行为（图36），例如移除背景音乐和声音、阻止网站抢夺鼠标焦点、去除退出网页时的脚本等。在“弹出框”中，可以设置阻止各种类型的广告弹出窗口（图37），效果很好，能够智能拦截广告却不会误杀正常的弹出窗口。

此外，AD Muncher的功能还很丰富，各个设置功能页中还有细致的选项可以调节设置。需要特别提及的是它的过滤方式与普通的插件不同，许多广告过滤插件是在接收了广告以后再过滤，仅仅是不在浏览器客户端中显示。而AD Muncher是在广告加载前就阻止，也就是说不接收广告数据，从而使网速更加流畅！



阻止网站的各种非法行为　　弹出窗口屏蔽设置



深入媒体中心

挖掘Windows 7 Media Center的更多功能

■广东 GZ

关键字：媒体 Win7

编者按： 媒体中心（Media Center）曾经不是个讨人喜欢的功能，这与微软不够重视它有关，再加上Windows平台下有许多优秀的第三方程序，使WinXP时代的媒体中心几乎只是个摆设。从Vista开始，媒体中心得到改变，并引入了“库”的概念，而到了Windows 7，由于“库”成为重要的新功能，这让媒体中心得以大显身手。除了几乎完美的界面、管理方式外，我们还能从这期的“Windows 7深度讲解”学到它的高级功能——“互联网电视”和“万能播放器”。

Windows 7中最强大的应用当数媒体中心（Media Center），可惜它常在用户手中沉睡。媒体中心在以往的基础上有了非常大的改进，“媒体库”功能更是与Windows的“库”完美结合，几乎没有任何一个第三方软件，能够在媒体管理方面超过它。

万事开头难——了解基本应用和改进

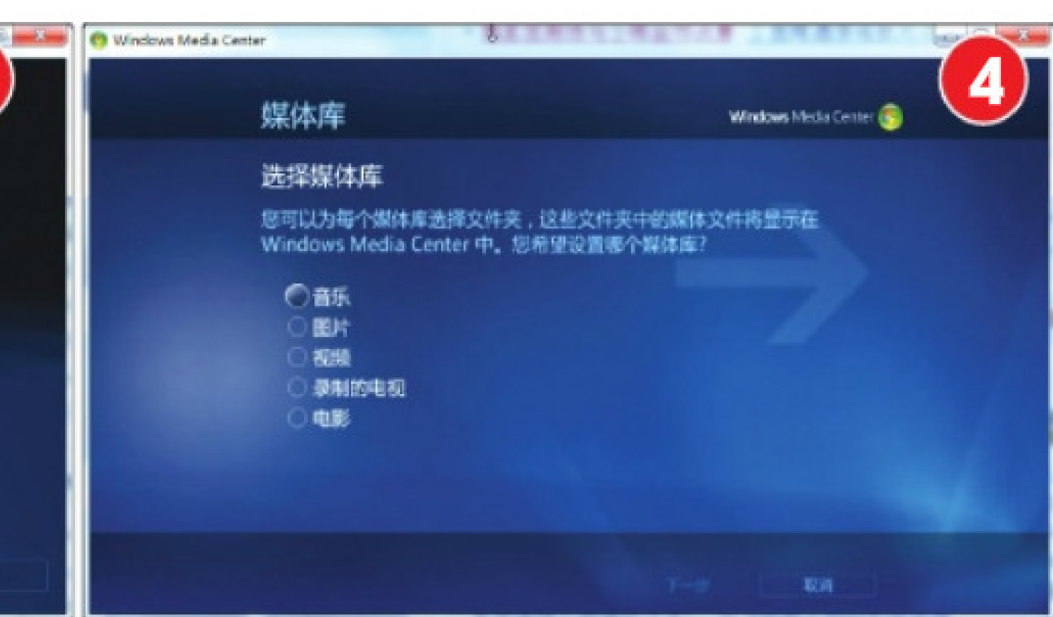
我们可在开始菜单打开媒体中心，但如想更方便，也可在桌面单击鼠标右键，选择“小工具”，接着右键单击“Windows Media Center”选择添加到桌面，这时桌面就会多出一个Windows 7媒体中心控制面板，这个小工具能推送最新的互联网媒体信息（**图1**）。其实更快捷的方式是锁定在任务栏上，因为媒体中心原生支持Windows 7跳跃列表，用户能轻松找到并播放媒体文件，还支持断点续看（**图2**）。



首次启动会进入向导模式，如已设置好“库”，则应将常用文件夹映射到分类库内。此时选择快速设置，可迅速导入以前分类好的媒体文件。如没把媒体文件夹归类到库，首次时媒体中心会建议自定义库（**图3**）。最重要的一点是，它能将用户的文件夹根据存放的媒体文件分类，分别导入到音乐、视频、电影、图片等媒体库中（**图4**）。







相对之前的媒体中心，Windows 7有相当多的进步，它们中有些是“不可见的”，如支持多点触控等；也有不少是非常直观的，例如用户播放音乐时呈现出全新的外观——当前播放歌曲的背景会显示所有音乐专辑的封面，用户可对喜爱

的专辑一览无遗（图5）。节目向导功能也比旧版提升很多，不但显示更多信息，而且点击“节目指南”按钮后，对话框中还会出现相关资料，方便查看和管理（图6）。新媒体中心用“库”管理用户的图片、音乐和视频，打开“图片库”后可查看目录情况，库中若有单个图片或文件夹，会分别以不同名称区分，单击文件夹更会自动显示其中的图片。图片可按文件夹、标签、拍摄日期、等级、幻灯片播放或共享位置排序（图7），用户也可直接实现幻灯片播放，将选定的照片放置在一起连续播放，并能自定义背景音，设置完成后会自动弹出预览对话框（图8）。

媒体中心更多的是对原有功能的改进，如幻灯片可当成屏保使用，图片也可在媒体中心内简单编辑（图9）。为了稳定地实现前后台切换，并在媒体文件播放时顺利切换查看信息，媒体中心播放时不像以往仅保留一个小预览窗口，而是作为动态背景保留在后台继续播放，前台以巧妙地过渡渐进色调融合两者，大大提升了用户体验（图10）。













渐入佳境——互联网电视功能

我们知道，电视功能一直是媒体中心最大的卖点，但由于条件限制，国内只有很少用户购买了符合媒体中心标准的电视卡，这也就使它的电视功能成为鸡肋。但随着Windows 7媒体中心的到来，这个制约已被突破。与传统方式不同，新媒体中心不需在电脑上安装“TV Turner”，也就是说可直接使用其自带的网络电视功能，方便地观看流媒体视频，其最大优点在于网络电视服务是免费的。最初这个服务只能在北美使用，不过在微软官方后来也发布了适应我国用户的“Internet TV”。

打开媒体中心并察看“电视”栏目中的“互联网视频”（图11），如看不到此项是由于程序没有正确的更新，解决方法是首先进入控制面板，打开“区域和语言设置”窗口，确认这里的所有设置都是“中国”（图12）。然后进入媒体中心的“任务→设置→常规→自动下载”选项中，点击“立即下载”进行更新，直到系统托盘中提示“Windows Media Center更新成功”（图13）。





再次进入媒体中心，即会看到“互联网视频”栏，进入后可看到“免费下载互联网视频”的提示界面，点击安装即可自动下载并安装“Internet TV”插件（图14）。待插件安装完毕后，互联网视频中即显示出当前的内容提供商，目前国内暂时只有新浪、搜狐、CRJ等3家（图15）。点击对应图标，可用缩略图方式显示所有可用的在线视频，点击缩略图下方即会显示视频内容的简介，用户也可借助视频的分类或搜索功能，来浏览查找自己感兴趣的节目（图16）。当然，更详细的互联网视频



信息来自于媒体中心的“指南”选项，用户可以从“电视→指南”直接进入，它也可在播放界面点击指南图标随时调出，其中列出了所有可看视频，并按照不同内容进行了分类，用户可浏览不同频道，点击后即查看内容简介，从中可选择内容提供商推荐的视频，点击后直接链接到相应视频（图17）。



虽然媒体中心是很好的多媒体应用平台，但因只有3家内容提供商，它们也不以在线视频为优势，因此实际内容不是很丰富。另外国人习惯于通过浏览器在线观看，导致国内的软件开发商在与Windows 7媒体中心接轨方面也不够积极，不过好在迅雷看看WMC插件的出现，大大丰富了线视频内容（图18）。获取这个插件非常简单，只要安装最新版迅雷看看播放器，然后进入媒体中心的“任务→设置→开始菜单和附加程序→附加程序库”，确认附加其中出现了“XL_Media Center”并已经勾选（图19）。此时用户即可在附加程序界面中看到已安装好的迅雷看看，我们还可将其附加到开始菜单中，这样能非常方便地从首页收看各类影视节目（图20）。







遗憾的是，尽管它已显示，但64位的Windows 7无法正确使用这个程序，这只能等待迅雷官方修正了。显然附加程序极大地扩展Windows 7媒体中心的功能，例如喜欢收听广播的用户也可通过插件，在附加程序中添加在线实时广播功能，虽然插件相对较少，但也保证了自身的稳定和安全性，最常见的应用基本都能获得（图21）。

Internet TV最大的不足其实是没有真正的直播电视节目，对于体育爱好者实在是巨大的遗憾，因此这个问题只好由我们自己解决了。大家知道，Windows系统自带的播放器“Windows Media Player”支持MMS协议的流媒体格式，因此只要找到以MMS协议播放的电视直播信号，就能够在媒体中心调用。首先将找到的MMS直播地址，把它输入到IE浏览器地址栏，回车后，浏览器就会调用Windows Media Player连接在线直播，如果有效的话即可观看电视直播了（图22）。使用任意文本编辑器建立文本文件，输入以下内容，并将文件保存为“CCTV5.asx”。

```
<Asx Version = "3.0" >
<Entry>
<Title >中央电视台CCTV5</Title>
<Ref href = "mms://222.77.190.24/cctv5"/>
</Entry>
</Asx>
```





这里的关键显然是中间的MMS流媒体地址，更换不同的地址和不同的电视台命名，MMS地址会经常在网上发布，大家需多用Google以“MMS地址”为关键字搜索，然后保存成不同的电视台ASX文件，即可获得更多的电视台。将准备好的电视台文件存放在一个文件夹中，并把它命名为“网络电视台”，打开Windows 7的视频库，将文件夹拖入其中即可（图23）。此时我们进入Windows7 Media Center的图片、视频库中，可看到“网络电视台”，点击开即可看到之前我们收集并做好分类的电视台（图24）。点击分类并选择“中央电视5台”，等缓冲完毕即可收看到实时直播的体育节目了，用户还可调整其缩放比，以更好地适应显示器比例（图25）。MMS最大的问题是缺乏稳定的信号源，由于央视的信号源都经过加密，只有每年付费购买网络直播权的客户端或插件才能解密。因此我们自制的电视台直播需不断地维护，及时更换失效的电视台信号源。







否能做得更多？——问题思索和DIY

Windows 7媒体中心在解码方面有了不小的改进，无需安装第三方解码器原生支持H.264解码，但仍不能识别播放某些视频格式，典型的就是流传最广泛的RMVB和MKV文件。实际上如果用户已安装了相关解码器，且使用Windows Media Player，也能正常播放这些视频文件，但Windows 7媒体中心不仅不能以缩略图方式预览这些格式的视频，而且也无法正确播放这些格式的文件（图26）。

解决问题的办法是手动修改注册表添加相关的视频格式信息，如想避免繁琐的手动操作可下载“MCE More Customize”工具解决（http://www.mimizero.cn/）。执行软件后将窗口切换到视频格式支持标签，在要支持的扩展名中填入“.mkv”并点击添加，检查下方的列表中确实出现了添加的扩展名（图27），此时媒体中心就能正确地识别添加的文件格式。“MCE More Customize”不仅能完成添加视频格式的任务，还能够完成创建ASX索引、隐藏/显示开始菜单项目等设置调整工作，普通用户可借助其轻松完成一些较为繁琐的设置。

此外，音乐库中相关专辑的封面海报缩略图是通过互联网自动获取的，但某些专辑Windows 7媒体中心无法识别或无法自动获取海报，一般只会显示专辑名称（图28）。这时手动添加相关信息即可解决，首先去Google搜索获取相关专辑的海报图片，将其保存在专辑的文件夹下，命名为“Folder.jpg”（图29）。注意文件一定要设置成隐藏属性，然后再次启动媒体中心，音乐专辑中就会正确显示了海报缩略图了（图30）。

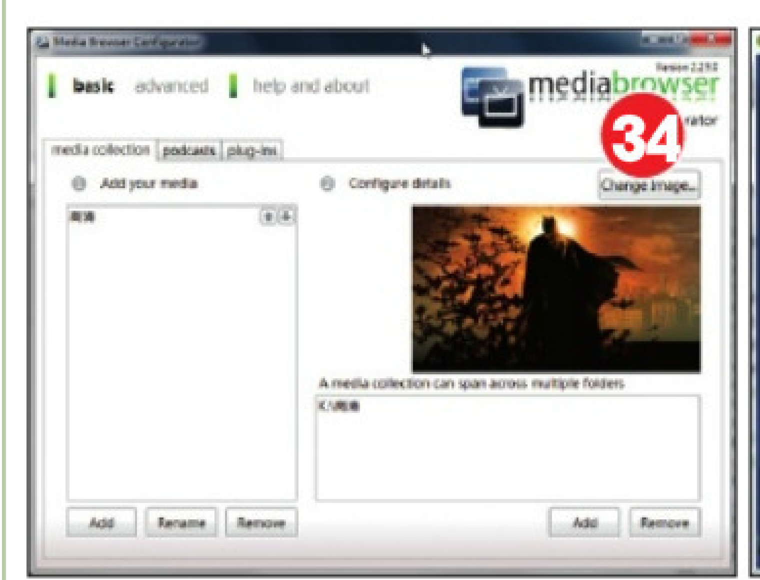
媒体中心的电影库是个相对糟糕的设计，最关键的是它添加的内容不能分类，所有文件都会全部显示在同一界面内，浏览查找都不方便，而且界面也较为呆板（图31），许多用户因此放弃将电影存放在视频库中。其实更好的办法是用MCE_MediaBrowser插件（http://www.mediabrowser.tv/），装好插件后，附加程序中就会出现Media Browser附加程序（图32），首次执行需进行设置，跟随向导按默认设定操作即可，但这时界面中还没有相关内容，因此还需在插件程序中添加（图33）。

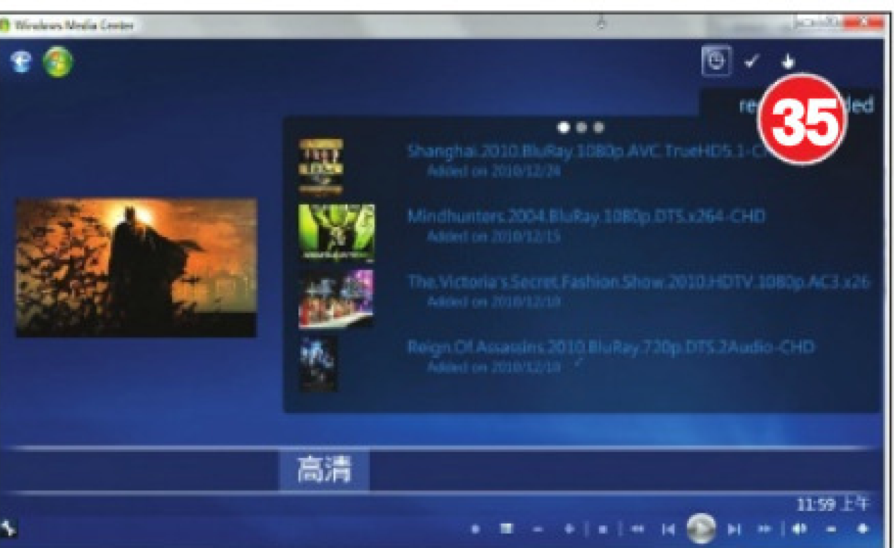


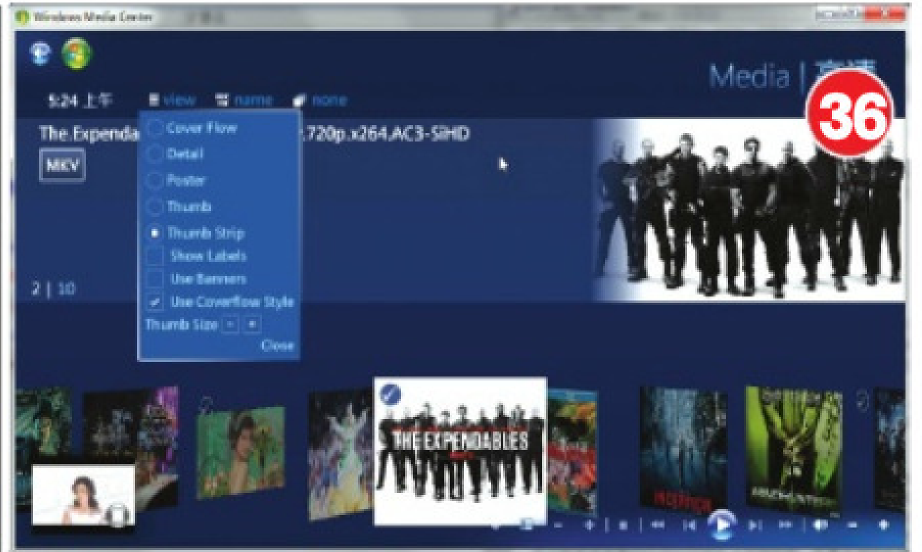




从开始菜单中启动“Media Browser Configurate”，在“Media Collection”标签内添加电影文件夹，如果希望分类，则需分别将子文件夹导入（如高清、动漫、日韩等），然后在右方为文件夹指定图片即可（图34）。此时进入Media Browser中即可看到添加的文件夹以及文件夹内的电影。下方是内容文件夹的标签，点击不同标签可进入不同文件夹浏览（图35）。进入文件夹后，影片默认是以“Cover Flow”的特殊效果排列显示的，点击上方的“View”选项，用户可调整其默认显示方式，也可通过分类堆叠、属性分类来快速查找电影文件（图36）。







直接点击可进入单部影片的预览界面，我们能详细地查看电影的信息或进行播放（图37）。事实上Media Browser能够获得更为华丽绚烂的显示界面，在“Media Browser Configurate”界面中，点击“Advanced”切换到高级设置界面，在“Plug-ins”标签中，点击“More Plug-ins”可浏览更多的Media Browser主题，选择并点击下方的“install”进行安装（图38）。返回主配置界面切换到“display”标签，在“Theme settings”内将“Visual Theme”下拉框中设置为刚才下载的“Carbon”主题，也可勾选显示更多的细节，如显示附加的天气情况等（图39）。再次进入Media Browser可发现，电影已用更为华丽的大海报背景显示在下方了（图40）。

总体来说，新媒体中心已经非常成熟，是Windows 7中很有价值的一个功能，我们应该利用好它和库之间的协作，管理媒体文件时会体验到它的优势。其实有时候我们觉得媒体库不够好用，基本是因为没能习惯“库”的管理方式，仍使用旧的目录型。其实在硬盘中，根本没有“树形”存储文件的概念，过去Windows操作系统灌输给人们的文件管理方式会在不久后表现出明显的缺陷，尤其当人们拥有大于1TB甚至更多的文件时，就要花大量时间进行维护，寻找特定文件时也会更费力。笔者也希望通过媒体中心，让大家尽快接受新鲜的概念，在日后工作生活中节约更多时间去做更多有趣的事，而不是把时间花费在组织一些文件夹、文件上。当然，目前媒体中心离完美还有一定距离，它不能实现我们所需的全部功能（比如自由地加载字幕），但确实可实现绝大多数的功能，而且它很美观，界面设计的优雅是很少见的。P



笔者对Win7的透明效果很是喜爱，但在挑选常用软件时却遗憾地发现竟没有能完美契合Win7透明效果的第三方浏览器。当然，完美契合的IE8并不是笔者的选择。其他浏览器最多是标题栏透明，按钮及地址栏部分和标题栏格格不入，看起来很是别扭，它们有的甚至根本没有透明效果，与其他窗口相比显得另类。按说Win7发布大约一年了，兼容性问题也应该得到解决了……好在笔者最后看到半成品Maxthon3的界面和Win7已完美契合，倒是可以期待一下。

■四川 晨星

网盘文件批量下载——Mipony 1.21

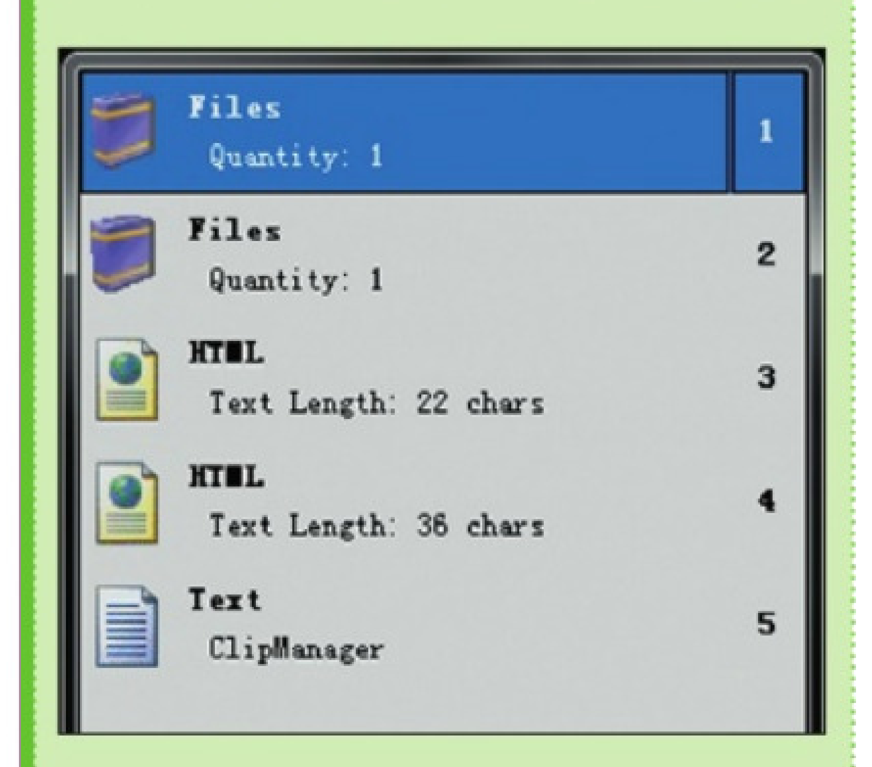
□大小：6.05MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.mipony.net/downloads/Mipony-Installer.exe



现在用网盘分享文件的人越来越多，但是大多数网盘免费下载速度很慢，用浏览器下载容易断掉，而网盘提供的下载工具花样繁多，安装使用很是麻烦。Mipony是一款免费的网盘批量下载工具，还能进行批量下载。该软件目前支持近80个国内外流行的网络硬盘，包括国内最热门的115网盘、RayFile和国外流行的Megaupload、Rapidshare、Hotfile等。MiPony并不能让你跳过倒计时、或是验证码的审核，它一样会要求使用者同意免费空间使用规则，如果需要的话，也会在下载文件前让用户输入验证码。但好处就是你不再需要强迫看到网盘上花花绿绿的广告、或是关都关不完的弹出窗口。开始下载任务之后，Mipony会在需要输入验证码时弹出来，等待时它就在后台默默的运行，这在下载大量文件时会省下很多步骤。MiPony自带了一个浏览器，可以直接用来访问网站，例如论坛上有人发了许多网盘链接，这时MiPony便会自动筛选出来供你选择下载，不用一个个手动复制。如果你喜欢，直接复制粘贴多行地址到Mipony也能批量下载。

注：中文语言设置：在工具栏的Options下找到Language，选择中文（简体）。



轻量剪贴板扩容——ClipManager

□大小：490kB □授权：免费 □语言：英文

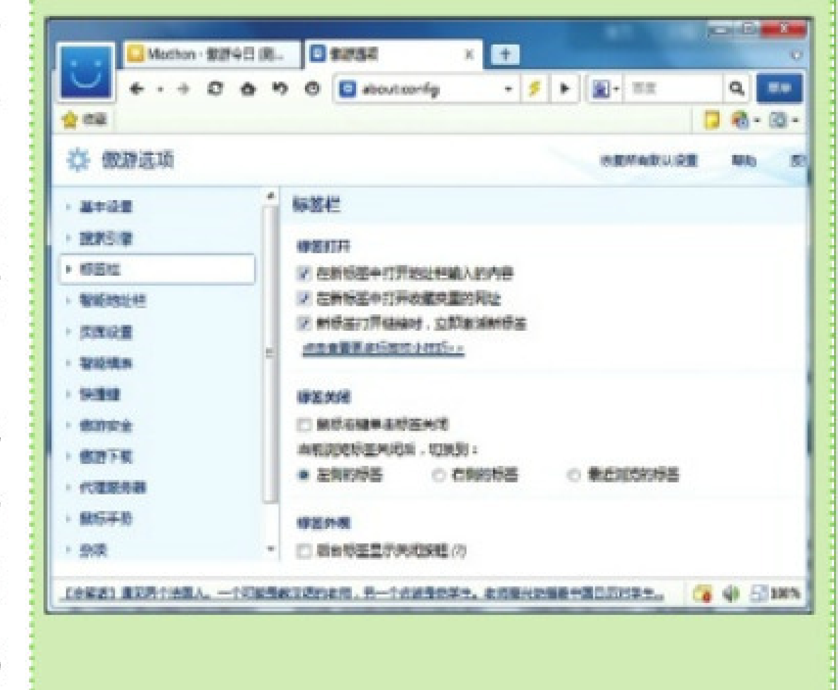
□下载：http://www.skycn.com/soft/3849.html

当你需要复制粘贴多项内容时，来回Ctrl+C和Ctrl+V让人劳累，这时候你需要一款剪贴板增强工具。这类软件很多，但是最小巧简单易用的还是ClipManager。ClipManager具有增大剪贴板容量，支持图像、文件及智能分类功能。虽然比其他同类软件功能要简单，但其具有的功能已足够普通用户使用，软件小巧绿色，是剪贴板扩容的好选择。ClipManager还支持插件扩展，即使需要更多功能也可实现。下载解压后，双击ClipManager.exe使用。只是默认显示/隐藏窗口的快捷键是Ctrl+S，它与多数程序的保存快捷键冲突，请修改后使用。

透明风格——Maxthon 3beta

□大小：16.1MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.maxthon.cn/mx3/index.htm



说起傲游，即使不用它的人也多半听说过。作为热门的第三方IE核心浏览器，Maxthon推出了融合Win7风格的新版本，虽然还只是测试版，但已经可以正常使用了。这次大版本的改动笔者已关注近一年了，总体来说界面除了结合Win7风格外，界面也更加简洁，设置项目精简了许多。

傲游3.0使用“双核”，Webkit核心将使你打开网页的速度更快，IE核心则有更好的兼容性。它的视频功能进行了巨大更新：视频弹出功能可将网页内的视频作为独立窗口播放，还可将窗口置顶，俨然是一款小巧的视频播放器。此外，傲游还给出了保存当前视频的功能。用户只需点击视频控制栏中的保存按钮即可轻松下载，无需寻找视频地址。在一些网站中，视频会分为多段播放，此时用傲游3保存视频也会提示多个下载，只需点击左下角的“保存所有”即可。



软件安装管理助手——百度电脑管家 1.0beta

□大小：7.7MB □授权：免费 □语言：中文 □下载：http://guanjia.baidu.com

安装软件，特别是重装系统后安装常用软件通常无聊而繁琐，百度电脑管家是百度新推出的一款简单的电脑软件管理软件，能帮助用户节省时间。百度电脑管家提供将近2000款人工挑选测试的热门软件，确保无病毒木马。用户找到需要的软件后，点击“安装”即可自行下载安装。它还能实时智能监控主流软件的新版本，同样也是一键升 级。最后，软件的卸载还是一键式，不会遗留痕迹，无需专门卸载软件打扫卫生。百度电脑管家提供的软件大多是免费版，部分收费软件由于在安装过程中需要输入注册码，以及一些大型免费软件需要在安装时进行设置，所以未能实现一键安装的效果。通过其安装的软件与用户自己下载安装没有区别，可以离开管家独立运行，但软件设置多数为默认设置，还需要用户按照自己的喜好更改。除自己提供的软件外，管家还能识别用户点击链接中的其他软件进行，把它们下载安装并加入管理项目。

创新的激情——Opera 11

□大小：10MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.operachina.com

在Chrome春风得意之时，Opera并没有就此气馁，最近就对外发布了Opera 11正式版。新版的主要更新在于对扩展的支持，现在Opera官方的扩展中心有215款扩展，虽然与Firefox和Chrome的扩展数量还有相当大的差距，但Opera一直在努力。此外，HTML5、Opera Unite、邮件功能、Google搜索建议与安装封装都有改善。Opera 11新增功能“标签组”是一种更好地管理你所打开标签的简单方法，只要将一个标签拖放到另外一个标签上即可创建标签组，之后可以鼠标悬停查看缩略图，点击打开标签组等。此外还有可视化标签及隐身标签等特殊选择。为了让用户更清晰地认识到所浏览网站的安全性，Opera 11通过显示清晰的标志来标明网页的安全级别，用户只需轻轻一击，即可获取网站相关的安全和可信度信息。





免费正版杀毒——avast! 5.1

□大小：46MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.avast.com/zh-cn/free-antivirus-download

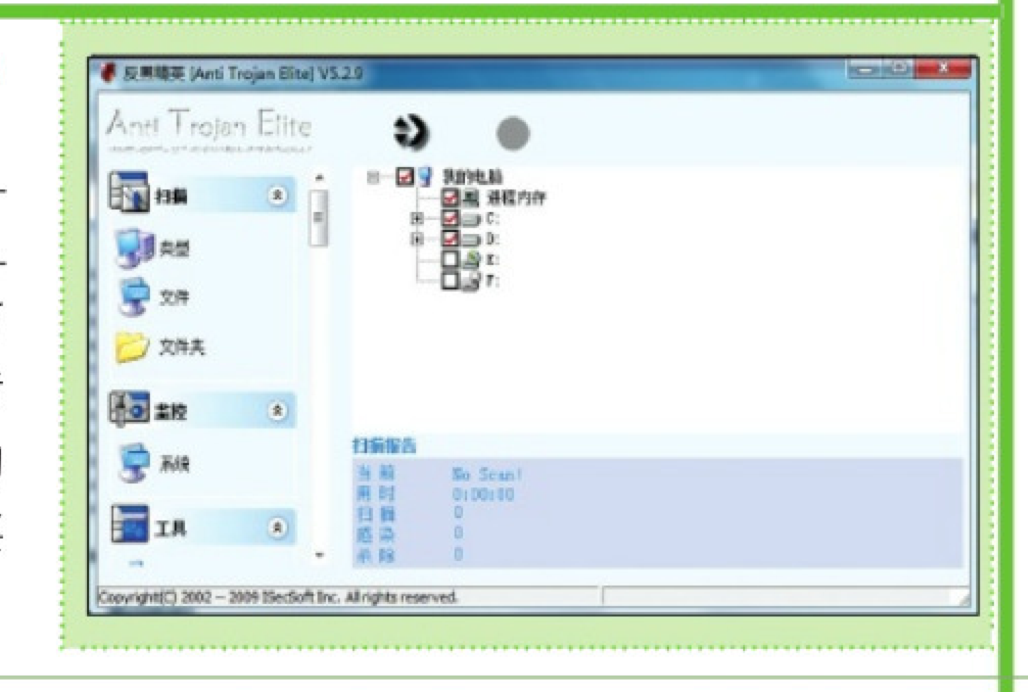
avast! 5拥有3个版本，包括家庭免费版、专业版和网络安全套装，后两者是收费的。这3个版本拥有同样的病毒引擎，也就是免费版本和付费版本的杀毒能力都是一样的。免费版相比其他版本少了 "脚本防御" "沙盘" 等功能，但对于一般的个人用户来说，那些功能并不是最重要的。avast! 5终于换上时尚的全新UI界面了，新版本的注册方式也有所改变，不需像以前那样到官网注册。用户只需点击 "维护→注册"，然后在弹出的对话框填写些相应资料，整个过程非常简单，注册一次能使用一年。另外，avast! 5的设置菜单还增加了静默游戏模式，对玩游戏的朋友来说很适合，而且在做演示、看视频等情况下不会弹出框来打扰，程序自动在后台处理。

反木马精英——Anti-Trojan Elite 5.29

□大小：6MB □授权：收费 □语言：中文

□下载：http://www.hanzify.org/software/12871.html

现在网游的火爆也伴随着账号盗取事件的频发，而最常见的盗号方式是在用户电脑植入木马，隐秘性很高。Anti-Trojan是一个享誉欧洲的专业木马侦测、拦截及移除软件，可以高效阻挡木马、蠕虫、后门及有害的ActiveX控件和Java脚本。此外还提供网络监控、进程管理及注册表重要键值查看等安全监控功能。





笔者在浏览共享软件时，通常会特别注意其价格，毕竟国内普通用户能接受的心理价位不高，笔者粗略调查的结果是不超过50元，当然也有部分用户表示5元以下才是心理价位。但是实际共享软件制定的价格高低不一，不少软件定价为数百元，如果其功能强大以致用户不可或缺，高价倒是理所当然，但大多数共享软件只用于娱乐消遣，对用户意义不大，或者同类软件产量丰富，高价就必然导致失败了，这类共享软件的定价标准应该是薄利多销，这样才能打开市场，获得良性发展。

■四川 晨星

网上读报新时尚——全国报纸天天读2011钻石版

□版本：2011 □大小：3.71MB □授权：收费软件 □作者：翼飞软件工作室 □平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：118元
□未注册限制：限制半小时 □主页：http://www.ftvsoft.com □下载注册：http://www.ftvsoft.com/load/Rpaper.exe



说明：全国报纸天天读是由翼飞软件工作室推出的一款优秀读报软件，该软件收集了全国各地2500多家电子版网络报纸，包括了大家特别喜爱的体育报、足球报、篮球报、健康报、生活报、家庭报、卫生报、证券报、新闻报、英语报、法制报、参考消息等，全国各地报纸一网打尽。只要电脑连接到网络上，就可以足不出户的免费浏览到多种国内外报纸。

点评：软件的定价非常高，高定价会导致一般用户直接购买报纸，而放弃在电脑屏幕前盯着看别扭的一堆堆像素。除了有特殊喜好（比如搜集）或工作所需外，这款软件的实际使用价值并不高。好的地方是未注册能使用30分钟，够大家尝鲜用了。

学习好助手——英语小精灵

□版本：7.0 □大小：22MB □授权：收费软件 □作者：开拓工作室 □平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：39元
□未注册限制：限制例句等 □主页：http://www.kytop.net/englishelf □下载注册：http://www.kytop.net/englishelf/EESetup700sky.exe



说明：英语小精灵融合了逆向学习法和疯狂英语这两种方法的精髓，集“听、说、读、写”功能于一身，特别针对中国英语教学能读不能说的缺点做出创新。软件精选了6 000多句真人语音内容，需要时还可联网下载8大类常用英语对话和情景对话，共9 000余句英语对话内容及各阶段课文和资料。

英语小精灵以可爱的卡通人物的对话形式，用纯正英语朗读精选的英文语句，富于娱乐性，能选择以隐藏方式自动播放，使用户在使用电脑进行工作、学习或娱乐的同时，就能不知不觉、轻轻松松地掌握各类日常英语会话。桌面英语可在桌面背景上写下英文词句，让用户在无意中提高英语水平。

点评：学习英语的方法可谓多种多样，正所谓条条大路通罗马，用软件学英语就是一条比较好走的路，软件配合书籍、电影、连续剧等能得到很好的效果。这款软件39元，其实还是有点贵。

个性图铃生成器——咔咕

□版本：3.0beta □大小：7.5MB □授权：免费软件 □作者：咔咕制作 □平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.kaakoo.cn/index.html □下载注册：http://www.kaakoo.cn/index.html

说明：如果你仍在使用QQ，那就避免不了使用图片来增进聊天效果，包括趣图及表情。现在QQ表情还有其他动态效果，越来越丰富，咔咕可帮我们选择和生成表达恰当的动态效果。咔咕分为“图聊”“表情”“铃语”“微电影”及“段子”几部分，前面几种我们可顾名思义，最后的段子实际上是或幽默或励志的句子。在输入关键字后，软件会联网从资料库中搜索相应图片或音乐、电影，并将你输入的文字嵌入到其中。如果对结果不满意，可以重新“提交”，给出的结果也会改变，然后用快捷键可以迅速插入到聊天窗口中。**注：**咔咕需要联网使用。



点评：围绕QQ开发软件能保证足够的用户群，“免费”的方式也让人更容易接受，希望这款软件能更加丰富资料库，让软件创造出的图铃更有个性。



最近1年来，掌上设备中最热门的应该是苹果的产品了，不论是iPhone 4、iPad，还是传闻中的iPhone 5、iPad 2，都自然成了数码产品爱好者喜欢的话题。让这些产品备受赞誉的，除了苹果成功的营销手段外，还有他们的应用程序商店“App Store”。不久前它刚突破了100亿次下载大关，苹果也在庆祝自己的成功。但一个有趣的问题是：这100亿次下载中，有多少是真正让消费者满意的呢?

■辽宁 马卡

一损俱损——苹果App Store的“山寨软件”

苹果的应用程序商店最近受到一些指责，其中MobileCruch发文称苹果没有做最好审核工作，导致“山寨”软件横行，许多知名软件出现了大量“克隆”版本，侵害了独立开发者的利益，欺骗了消费者的感情。例如一款iOS平台上的游戏“The Blocks Cometh”，完全是PC上的同名Flash游戏的抄袭版，它通过了苹果的审核，并上架卖了一段时间，苹果直到此事被媒体曝光后才将游戏下架。这对真正的开发者无疑是不公平的，“The Blocks Cometh”的开发者Melvin Samuel对苹果的行为表示不满，他称在自己的作品在被抄袭的情况下，苹果至少应该让他能联系到抄袭他游戏的人，确保他能保护自己的知识产权，并有利于自己起诉，可是这样的要求没有得到满足。而对掏99美分购买了一款冒牌软件的消费者来说，不仅未来程序的维护没有保障，而且也助长了造假者的嚣张气焰。



两款相似度极高的游戏，区别是一个是PC上的Flash游戏，另一个是iOS上的游戏，他们的作者可不是同一个人

置死地而后生?——Symbian基金会关闭，Symbian系统不会离去

曾经的Symbian有众多伙伴，可是当他们的自身利益受到威胁时，再强大的联盟也都土崩瓦解了

“墙倒众人推”“众叛亲离”都是最近用来形容Symbian的用词，在被索尼爱立信、摩托罗拉抛弃后，2010年末三星又彻底放弃了Symbian系统，全面转向了Android、Bada、Windows Phone 7。不久之后Symbian基金会官网也关闭了，经过一系列的裁员、整合后，未来我们应该不会见到曾无比繁荣的开源Symbian了。各方面都认为，由于诺基亚的高端产品会是MeeGo系统，Symbian的未来非常不明朗，这让如今使用Symbian^3的Nokia旗舰机型“N8”位置尴尬。

当然，诺基亚的手中还拥有Symbian，他们还可以用它尝试改变，其中今年第一季度诺基亚会继续为Symbian系统升级新功能，包括了50多项功能的增强，并为用户提供一个界面更友好的浏览器。我们可以预见的是，Symbian在诺基亚独自研发下，不会有大的突破，但由于具有丰富的软件资源、庞大的用户量，Symbian仍会继续占有大量的中低端市场份额，他们的手机产品应该是走性价比路线，不以硬件性能为优势，只实现基本的电话功能和简单应用。

书+社交网络+音视频=Vook——它真的是出版业的未来?

Vook.com专门提供一种新型电子书，它没有专门的阅读器，不管你使用电纸书、电脑、平板电脑或其他的设备，都可以找到最佳版本，获得更好的阅读体验。简单地说，Vook就是在传统书籍的基础上融入了时下流行的各种多媒体技术，再加入了社交网站的特性，例如当你阅读到一段感兴趣的内容时，可以标注下来分享到Facebook上，又如对于同样一本书籍来说，在电纸书上阅读时或许没有动态视频，而到了电脑上就可以一边听着内置音乐一边读书，非常方便。它存在的问题和很多电子读物一样，即文件体积庞大、下载不方便，售价也比较高，不过它的前景也是非常好的，毕竟制作的成本更低、更环保，也为纸质媒体带来了更丰富的表现力。



Vook制作的iPad版电子书



云想衣裳花想容
——从“衣着”聊笔记本电脑的选购

■四川 土八哥

笔记本电脑是现在购机的主流，但在选购笔记本电脑时如何从看热闹变成看门道，选到更符合自己需求的笔记本呢？这是一个很复杂的问题，今天让我们先从最容易被用户忽视，却常常被厂商忽悠的笔记本“衣着”，也就是外壳谈起。

一、关于笔记本外壳材质那些事

人靠衣装马靠鞍，外壳材质是选购笔记本时必须要参考的一个要素，因为外壳材质不仅关系到笔记本是否坚固耐用，还会影响到笔记本的电磁屏蔽、机身重量、薄厚、价格等诸多方面。

●基石之选——工程塑料

市场接纳度：★★★★★

百度百科对工程塑料是这样解释的——工程塑料（engineering-plastics）是指被用做工业零件或外壳材料的工业用塑料，强度、耐冲击性、耐热性、硬度及抗老化性均很出色，是“耐热性在100℃以上，可以作为构造用及机械零件用的高性能塑料”。而在聚酰胺、聚碳酸酯、聚甲醛、聚对苯二甲酸丁二醇酯、聚苯醚五大工程塑料中，笔记本电脑外壳最常用的是聚碳酸酯。



工程塑料笔记本是市场的主力

聚碳酸酯，英文是Polycarbonate，简称PC。聚碳酸酯既具有类似有色金属的强度，同时又兼备延展性及强韧性。其用量最大的市场便是计算机（台式机及笔记本电脑部件）、办公设备、汽车、CD和DVD光盘。而目前在笔记本外壳上常采用的工程塑料材质为ABS工程塑料，即PC（聚碳酸酯）+ABS（丙烯腈-丁二烯-苯乙烯共聚物）材料。ABS在化工业中号称“塑料合金”，PC+ABS二合一材料既具有PC树脂的优良耐热耐候性（气候的考验，如光照、冷热、风雨、细菌等会对材料造成综合破坏，对其耐受能力便叫耐候性）、尺寸稳定性和耐冲击性能，又具有ABS树脂优良的加工能力，且成本低廉。

当然使用这种材料的缺点相当明显，比如整体偏重、导热性能欠佳，且废弃物不易被自然分解，对环境的污染较为严重等。但无可否认的是，ABS工程塑料早已成为笔记本电脑最主流最普遍的外壳材质之选，并且随着其相关加工工艺和外壳涂覆技术的不断进步，已能“模拟”出接近金属合金的观感，成为目前性价比最好的选择。

●坚固之姿——镁铝合金

市场接纳度：★★★★☆

镁铝合金顾名思义是一种铝与镁金属的合金，它们都属于地壳中分布最广的元素之一，且密度都较小，两者的合金当然也以质轻著称。镁铝合金由镁锭和铝锭在保护气体中高温熔融而成，全世界约有千种铝合金牌号，若按化学成分归类的话，约为300多种，这300多种铝合金几乎都含有镁，其中以镁作为最主要添加剂的被称为铝镁合金（镁含量最高为10.5%），约为40种。



一般都是顶盖采用合金材质

为了提高铸造性能和耐腐蚀性，在镁铝合金中还会加入其他金属，例如镁-铝-锌

合金（镁铝合金中加锌会产生一定的强化作用，其中高含锌量的合金具有较佳的压铸特性）等等。

镁铝合金对防腐蚀和氧化喷涂处理工艺的要求很高（否则后期使用中喷涂层容易磨损造成外观损伤），但其优点在于它有跟钢相似的强度和硬度，重量却比钢轻得多。其质感、强度以及重量均较ABS工程塑料更胜一筹，与类似性能的钛合金相比成本又低廉很多，所以正成为一种性价比适中的选择，被很多主流笔记本电脑采用。例如华硕N82笔记本电脑顶盖就由镁铝合金材质打造，并采用了亚光金属面板设计，不但具有良好的抗压耐磨性，而且还具有更好的抗氧化性。

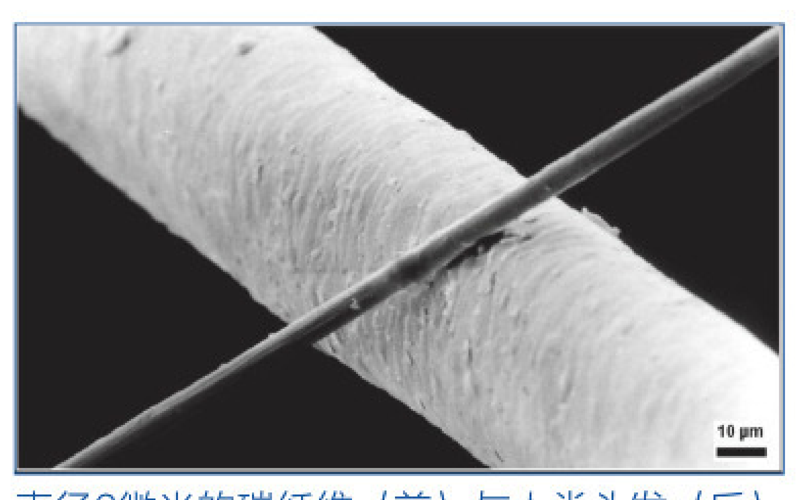
●中庸之道——铝冲压件

市场接纳度：★★★★

通过冲床和模具对板材、带材、管材和型材等施加外力，使之产生塑性变形或分离，从而获得所需形状和尺寸的工件成形加工方法，得到的工件就是冲压件。冲压件与铸件、锻件相比，具有薄、匀、轻、强的特点。冲压可制出其他方法难于制造的带有加强筋、肋、起伏或翻边的工件，以提高其刚性。而铝冲压件就是其中一种以铝板材为基础，加工容易，成本较低的成型技术，并且它也可利用氧化处理技术对铝件表面进行处理，获得与基体结合牢固、色泽和厚度都满足要求且具有最佳耐蚀、耐磨、耐侯性等良好性能的人工膜，较有效地避免笔记本电脑外壳磨损、刮花等问题。


相关产品正平民化

目前铝冲压件正成为一种观感、强度和价格都更易被用户接受的笔记本外壳解决方案，例如苹果MacBook Air笔记本，采用了苹果经典一体化铝冲压成型技术，外形时尚典雅，重量仅有1000克；神舟优雅UV21-U54配备英特尔最新CULV处理器，面板首次采用铝冲压工艺，让这款真正意义上由神舟自主研发的产品，在外形品味方面大受好评。



直径6微米的碳纤维（前）与人类头发（后）的比较

●轻薄之美——碳纤维

市场接纳度：★★★★

碳纤维（Carbon fibre），又称碳化纤维，是由有机纤维经碳化及石墨化处理而得到的微晶石墨材料，亦泛指一些以碳纤维编织或多层复合而成的材料。每一根碳纤维由数千条更微小的碳纤维所组成，直径大约5至8微米。碳纤维在原子层面跟石墨很相近，是由一层层以六角型排列的碳原子所构成。两者差别在于层与层之间的连接。石墨是晶体结构，它的层间连接松散，而碳纤维不是晶体结构，层间连接是不规则的，这样便能防止层间滑移，增强物质强度。虽然碳纤维的天然颜色是黑色，但可以把它染上不同的颜色。

碳纤维除用作绝热保温材料外，一般不单独使用，多作为增强材料加入到树脂、金属、陶瓷、混凝土等材料中，构成复合材料。例如在碳纤维中掺入镁或者钛颗粒，两者的优缺点相互补充，可让碳纤维既具备不输铝镁合金的强韧性，又有ABS工程塑料的高可塑性。其用途很广泛，早已被应用在航空航天、国防（飞机、火箭、导弹、卫星、雷达等）和体育休闲用品（高尔夫球杆、渔具、网球拍、羽毛球拍、箭杆、自行车、赛艇等）领域；用作笔记本电脑外壳可以算是它的新型应用，主要用于一些中高端笔记本产品。

1998年IBM公司就率先推出了采用碳纤维外壳的笔记本电脑，即当年IBM引以为豪的TP600系列。如今，以轻薄为卖点的ThinkPad X201i系列笔记本凭借碳纤维的坚固外观，浓厚的商务气息，6千多元的报价，人性化的细节设计以及均衡的配置成为目前市售上经典的轻薄代表作。碳纤维外壳也并非ThinkPad的专利，SONY和华硕等公司同样推出了类似产品。而随着碳纤维在国内实现量产，这种应用将会越来越多。

●高贵之韵——钛合金

市场接纳度：★★★☆

钛合金（Titanium alloy）是以钛为基础，适量加入其他元素组成的合金。钛的熔点为1720℃，有两种同质异晶体，是同素异构体，在低于882℃时呈密排六方晶格结构，称为α钛；在882℃以上呈体心立方品格结构，称为β钛。利用钛的上述两种结构的不同特点，添加适当的合金元素，使其相变温度及相分含量逐渐改变得到不同组织的钛合金。

钛合金强度高密度小，具有耐蚀性好、耐热性高等特点，被广泛用于各个领域。目前，世界上已研制出的钛合金有数百种，早期主要用于制作飞机发动机压气机部件，其次为火箭、导弹和高速飞机的结构件，后逐步民用。美国著名的SR-71高空高速侦察机（飞行速度3马赫，飞行高度超过2万5千米）中，钛占飞机结构重量的93%，号称“全钛”飞机。

钛合金唯一的缺点就是必须通过焊接等繁琐的加工程序，才能做出结构复杂的笔记本外壳，这个制造过程意味着可观的成本，因此造价十分昂贵。采用钛合金及钛复合材料的笔记本主要有ThinkPad T系列部分产品，它们的外壳采用钛合金与碳纤维结合材料，散热能力、强度及表面质感都优于铝镁合金材


苹果“纯钛”笔记本电脑，虽然有很多笔记本电脑都自称采用了钛外壳，但一般都是镀钛，而这台PowerBook G4笔记本电脑则采用1级工业纯钛作外壳

质，且加工性能更好，外形比铝镁合金更加复杂多变。其韧性更强，能够支持更大尺寸的显示屏，而且做得更薄。

●自然之媚——皮革、竹子

市场接纳度：★★★☆

随着用户对笔记本电脑时尚需求的日益提高，一些创新性的“非主流”外壳材质也被应用到笔电中来，例如皮革和竹子。华硕是这方面创新性尝试的急先锋，华硕S6F在产品上盖和托腕部分镶嵌入皮革，让坚硬冰冷的金属质感变成了温暖柔和的真皮质感，每片材质都经过手工精致打造而成，使整款机器的档次提高了一个档次。让用户能够带着惬意的心情进入用机状态，而其与工业材质形成的鲜明反差，也使光影的交流在这里被赋予了新意。

将竹子应用于笔记本电脑外壳也可谓惊人之举。华硕就推出过“竹韵”系列笔记本电脑，其采用的不是一般的竹子，而是材质较为细密的孟宗竹，并以8道工序来完成，确保产品优美的纹路。它不仅外表美观，而且手感良好，更能够凸显出现代时尚、环保、个性与品位，成为了部分追求个性的用户的挚爱。



皮革本代表的是种时尚

二、揭开画皮，拒绝忽悠

除这些基本材质外，在笔记本电脑生产过程中还会使用相关加工工艺和涂层技术以使笔记本电脑获得更好的观感、耐磨特性、防辐射、防静电特性等等。在选择笔记本电脑时要将这些技术与材质区别开来，以免步入厂商宣传的误区。

●“拉丝”之秀

很多笔记本电脑在宣传时都有类似的宣传语——“外观上，采用了金属拉丝工艺处理，具有美观、耐磨、抗压、散热快、防静电等诸多优点。”什么是金属拉丝呢？金属拉丝便是笔记本电脑外壳中常见的一种工艺，是反复用砂纸将金属板材刮出线条的制造过程，其工艺主要流程分为脱酯、沙磨机、水洗3个部分。在拉丝制程中，阳极处理之后的特殊的皮膜技术，可使金属表面生成一种含有该金属成分的皮膜层，清晰显现每一根细微丝痕，从而使金属亚光漆中泛出细密的发丝光泽。

金属拉丝工艺可制成金/银拉丝、雪花砂、喷砂表面，能将在其他板材上难于表现的钢纹、重金属感甚至高档石材感进行充分体现。以其原金属形态的质感，光泽与特性，加以雾面、镜面、立体的、浮雕的和特殊的木皮金属镂空面等各种不同表面处理效果，让该工艺的制成品备受欢迎。近年来，越来越多的产品在金属外壳上使用了金属拉丝工艺，以起到美观，抗侵蚀的作用。使产品兼具时尚和科技的元素。

但需要特别说明的是，并不是采用了金属拉丝工艺的笔记本电脑就一定具备金属外壳，随着工艺的发展，目前在工程塑料上也完全能实现这样的美化效果。工程塑料产品通过在顶盖或腕托部位使用金属拉丝的工艺，可使笔记本电脑的金属质感表现强烈，实现仿金属的噱头。一款电脑是金属外壳还是工程塑料外壳，从宣传语中就可看出，例如只谈“采用了金属拉丝工艺外壳”，而闭口不说外壳材质，那一般就是在工程塑料上实现的类似效果。

金属拉丝工艺能模仿出金属的观感

●“烤漆”之殇

晶钻漾彩，钢琴烤漆……都是外壳涂层技术，其中钢琴漆的名声最大。钢琴漆工艺，是烤漆工艺的一种，不饱和聚酯PE钢琴漆用在笔记本电脑外壳上主要起美观作用，与笔记本电脑外壳本身的材质无关系，只是一种涂层技术。其缺点和优点一样明显，如易碎裂、易粘指纹，所以在流行回归自然美的今天，在选择笔记本电脑时不用强求这种涂层。并且，市场上的伪钢琴漆也很多，绝大多数笔记本电脑所谓的“钢琴漆”都是假钢琴漆——现在几乎所有的普通烤漆都“偏爱”在宣传时号称自己是“钢琴漆”，其实一般都是采用聚氨酯漆喷漆或普通的高亮清漆做涂覆而已，很难达到钢琴漆那种明如镜一般的效果。大家对此不用多掏钱。



钢琴烤漆从神坛被拉入粪坑

●“合金”之惑

“黑色外观及钢纹材质硬朗稳重”“钢琴烤漆+合金外壳高贵时尚”……现在很多笔记本电脑在宣传时，都号称自己采用了“金属”“合金”面板，对此需要注意区分。众所周知，ABS在化工业中号称“塑料合金”，工程塑料中的聚甲醛更被誉为“超钢”，但实际上万变不离其宗，如果厂商在其面板中真采用了像“铝镁合金、钛合金、碳纤维”这类的材质，会很乐意直接报出身份，而不是含糊其辞。所以，对于普通消费者，在选择笔记本电脑外壳时，不用跟着厂商万变的新名词、新概念疲于奔命，记住一个凡是——凡是“玩概念”，不能、不敢明确地、具体地道出所用外壳是哪种具体合金，而泛称为“合金”的外壳，定是工程塑料金属拉丝“新产品”无疑。

三、不想当然，不“拜金”

也许很多读者都认为，笔者在文章的收官阶段一定会同前辈作品一样，大肆吹捧一下合金或金属外壳的好处，但恰恰相反，笔者认为，从性价比方面考虑，采用金属、合金外壳的笔记本电脑可选性较差，主流用户在选择笔记本电脑时不用盲目“拜金”。实际上目前最值得选用的笔记本电脑外壳材质非ABS工程塑料莫属，在外观新工艺的支撑下，这类产品无论从性能还是美观度上都早已不输于合金产品。

●合金并非都是坚如磐石

外壳的主要作用是“护体”，笔记本电脑在携带和使用时不可避免地会受到外力冲击，如果外壳材质不够坚硬，首先受损的是液晶显示屏（如出现白斑甚至裂纹）。笔者多年接触笔记本电脑的经验来看，很多采用合金材质的笔记本电脑其实都是虚有其表，目前使用工程塑料的笔记本电脑指压A面（笔记本电脑顶盖），液晶屏一般不会出现水波纹，而合金的笔记本（特别是轻薄笔记本）则多半就会出现这种现象。原因很简单，除了个别“极品”外，为了节约成本，多数合金外壳所使用的合金厚度皆不足，薄薄一层合金或合金覆层能起到的“护体”功能实在有限，而要想达到合金坚不可摧的层面，对笔记本电脑的重量和成本都将是巨大的考验。很多媒体考虑到厂商的感受只能含糊其辞：“得益于合金外壳良好的抗压性，在‘轻’压机身顶盖时，内置的屏幕并没有出现‘明显的’水波纹……”，瀑布汗。



合金外壳本在这样状态下才可以起到防辐射功用

●合金并非“屏蔽罩”

在笔记本电脑领域，一直以来都流传着很多错误的观点——比如，合金外壳和金属外壳的防辐射性能更好，自然更值得选用。其实不然，采用合金外壳的笔记本电脑让消费者受到的辐射量要远远大于工程塑料的产品。

合金外壳和金属外壳的防辐射性能更好，此言不虚。但要看用在什么产品上，比如用在机箱上，在机箱两侧辐射最大的部位采用金属外壳，将大大减少侧面坐着的玩家的被辐射量；用在手机等便携数码产品上也很有道理，金属外壳的手机可大大减少消费者随身携带手机时所受到的电磁辐射。但套用在笔记本电脑上就不对了，众所周知，笔记本电脑有A、B、C、D4面外壳，A壳指的是电脑顶盖，B壳指的是屏幕边框那面，C壳指的是键盘掌托那面，D壳就是底壳，大多数合金外壳笔记本电脑都是在A面采用合金外壳，少数会在D及C面采用合金外壳，问题就来了，由于大家都要开启屏幕使用笔记本电脑，A面的合金外壳对用户自身的防辐射无任何作用，反而会将原本向A面传播的电磁辐射反射回来，造成消费者受辐射量增加。在D面加装合金外壳也是类似效果，将对人体最需要防辐射的头部和脏器造成更严重的辐射。而要想获得最佳的防辐射效果，就必须在笔记本电脑的A、B、C、D4面外壳全面采用合金外壳或防辐射措施。显然，合金外壳和金属外壳的防辐射性能更好的选购观点，在笔记本电脑领域是行不通的。

另外WiFi无线网卡乃至3G无线上网卡已成为现在笔记本电脑主流配置，金属外壳会对无线信号产生阻碍，因为采用金属外壳造成内置无线信号不佳的例子屡见不鲜。为了解决这方面的烦恼，很多金属外壳笔记本电脑不惜通过增大天线面积、使用功率更大的无线网卡、加装外置无线天线（如ThinkPad X61s）来获得可以接受的无线稳定性，这些措施显然也会让消费者受到比选用普通产品更重的辐射。

●散热还是要靠内部散热系统

还有种观点认为，采用合金外壳和金属外壳的笔记本电脑的散热性能更好。这基本也属于“忽悠”之谈，除非采用特别的设计，让散热系统直接接触外壳，否则无论是合金外壳还是塑料外壳，其在笔记本电脑的整个散热系统都只起到极其微小的辅助散热作用。如果由风扇、热管、散热片、风道组成的主散热系统出现问题或设计、配置不合理的话，外壳所带来的辅助散热效果都只能是杯水车薪，无法阻挡高热聚积对笔记本电脑带来的潜在损害。而金属外壳若直接连接散热系统，长时间使用后，金属外壳某部分甚至全部温度会与内部接近（至少在50℃以上），将会让用户感到难以忍受。还没有哪一家厂商会蠢到让自己的笔记本电脑外壳温度达到也能烤熟鸡蛋的地步，这样的产品会有消费者接纳吗？

四、后记

按需选择适合自己需求的笔记本电脑，外壳非常重要，但也不要迷信特殊材质外壳的作用。现在优秀的工程塑料，与普通塑料制品相比就好比“工程投影机”与“入门投影机”的差别一样，性能已远非后者可相提并论，被称为“合金”并非浪得虚名。

工程塑料的笔记本电脑是目前市场绝对的主流，随着制造工艺的不断进步，其性价比在所有产品中是最好的。当然，本文也并非要否定合金或金属外壳笔记本电脑在市场中所起到的先锋作用，特殊外壳材质的使用不仅可令整机标新立异、独具个性，还能树立良好的产品形象，体现品牌特色，对于追求个性的玩家尤其适用。总之，对于绝大多数选择工程塑料外壳笔记本电脑的用户，工程塑料本虽然缺少了合金本中引以自豪的冰冷手感，也无需为此妄自菲薄，适合的便是最好的！

2011...Deliver the Promise...the Promise of AMD Fusion™

融合之心，加速之惑
——AMD APU移动平台释疑与赏析

■北京 墨汁做寿

尽管我们在2011年1月下刊中已经进行了AMD加速处理器APU的前瞻，但其中也提到其发布时间的拖延很可能是因为有多个设计被放弃，而目前真正来到我们面前的这款产品，表现究竟如何？作为一款新概念的平台，是否能给我们带来不一样的最终产品和使用感受？随着CES展会落下帷幕，APU捧得的“电脑硬件最佳设计奖”是否实至名归呢？让我们一起来看一下它的实际表现和产品吧。

○何谓加速处理器

要理解AMD“加速处理器”这一概念，我们必须先了解3个基本事实，首先，AMD的APU中，融入了处理器设计的是支持DX11的GPU，意味着它在架构方面是具有通用计算能力的（AMD与对手都推出了针对专业计算领域的加速卡，而核心实际就来自其DX10或DX11的GPU），因此才可以通过其流处理器协助CPU部分进行运算，即所谓“加速”处理器这一说法的由来。



AMD FireStream流处理卡

其次，我们知道就像Windows 7无法在所有处理器上直接运行一样，即使GPU已经发展成了另一种通用处理器，也并不意味着可直接运行普通应用软件、操作系统，或对其进行加速，只有软件支持CPU、GPU并行处理模式，才能让整体平台获得加速效果。

最后，其实支持多种异构通用处理器的软件和语言早已出现，例如Unix、Linux操作系统（这就是为什么它们可相对方便的被开发为运行在各种通用处理器上的Android、MeeGo、OS X等操作系统）,以及DirectX、OpenGL（各品牌和系列的GPU在架构上的差距远甚于X86处理器）。另外还有对APU来说非常重要的OpenCL语言（见插文解释），借助它或类似语言，就可让软件直接利用GPU的运算能力，加速处理器便会实至名归。因为这些语言早已出现，所以很多相关软件的开发或优化也已开始，相信很快就会有大量能够充分利用APU能力的软件甚至操作系统出现。

OpenCL（Open Computing Language开放运算语言）是由苹果公司发起，业界众多著名厂商共同制作的面向异构系统通用目的的并行编程的开放式、免费标准，也是一个统一的编程环境，便于软件开发人员为高性能计算服务器、桌面计算系统、手持设备编写高效轻便的代码。它广泛适用于多核心处理器（CPU）、图形处理器（GPU）、Cell类型架构以及数字信号处理器（DSP）等其他并行处理器。

OpenCL用在GPU上时，就与DirectX、OpenGL一样，是针对各种不同架构GPU进行并行编程的一个全新的API。而OpenCL的不同在于，它不仅可利用各种GPU进行并行计算，而且开发人员还可以同时调用GPU和CPU的计算能力，让GPU和CPU的异构系统协同工作，运用在很多并行计算领域。

○APU的实际表现

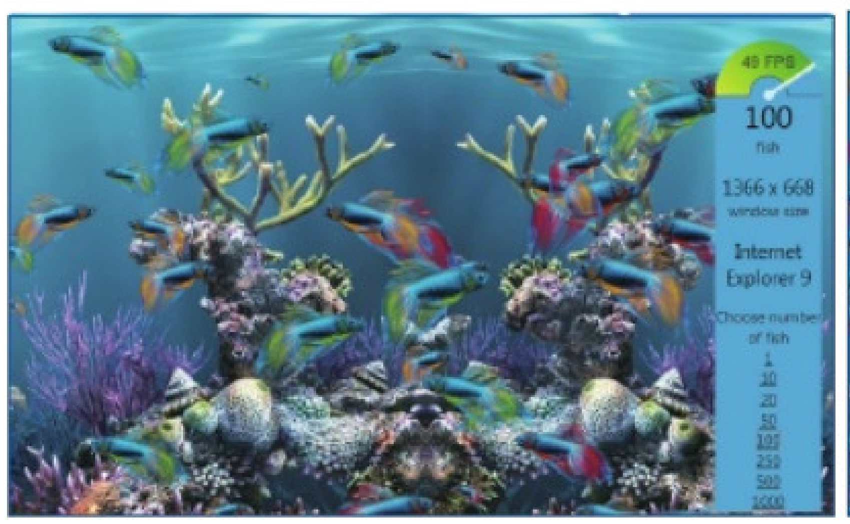
当然即使在充分优化的软件还并不多的今天，APU也必须有足够让人动心的表现才能吸引消费者，并通过足够的销量来刺激软件开发者和厂商推出相应的优化或特色软件。由于本身的定位，在APU平台上测试一些高端游戏和专业创作能力的意义并不大，但随着普通游戏、网游的3D化，各种商业和日常应用的图形复杂化，以及日常及网络视频的高清化，我们的日常应用也对显卡的2D、3D能力提出了相当多的要求。

在这些将进入日常生活的2D、3D应用中，包括未来最基本的上网软件IE9、更炫的办公软件Office 2010、3D网游《龙之谷》（比魔兽世界等早期3D网游的需求更高）等，APU在其中都表现出了足够的应用性能。例如小编用自己的日常用本（酷睿2 Duo T8100加Intel GMA X3100）实测了一下IE9的在线测试程序“鱼缸”（FishIE Tank），分别采用100条鱼和500条鱼，与采用E-350的笔记本结果对比见下图。





酷睿2 Duo T8100平台成绩

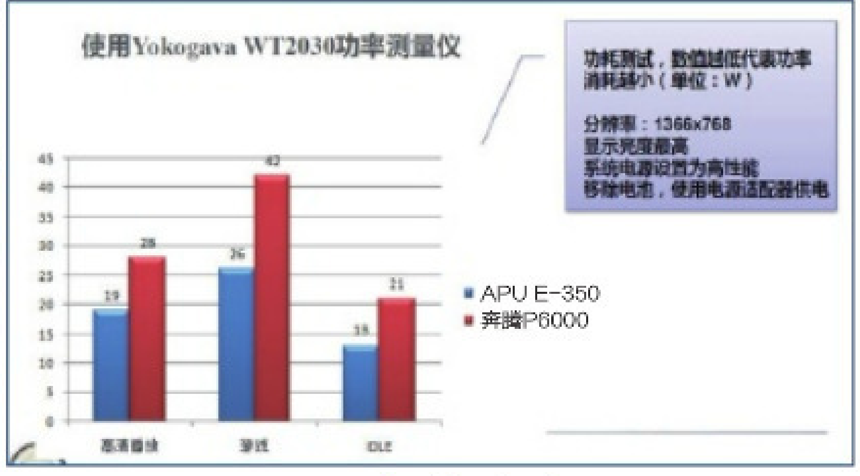




E-350测试成绩



最低图形设置的龙之谷



系统功耗实测

○APU的未来

在最早推出的产品上，我们看到的是与主流中等尺寸入门级笔记本相同的设计，这是相应厂商为了快速推出产品，在初期走了最稳妥的路线，暂时借用最成熟的设计而没有专门进行相应的优化设计。由于与对手相比，APU平台仅处理器功耗的降幅就达到了一半左右（以E350与奔腾双核P6XXX为例），加上芯片组的平台整体功耗下降更多，因此实际使用中这款产品的风扇基本成了摆设，原设计沉重的散热系统及其需要的肥厚外形当然也用处不大。其实在AMD的规划中，采用APU的入门级笔记本应该是重量约1.3kg、厚度不到15mm、电池续航时间8小时的更可爱模样。

而在不久的将来，随着更针对性的内部和外形设计、相应模具的开发，原来因为超低功耗处理器成本问题而无法想像的、更轻薄的入门级笔记本、小尺寸笔记本都将指日可待。如果再加上相应软件和操作系统的优化，以及价格逐步走入正轨（3XXX元的入门级价位），这些产品的性价比也将空前提升，甚至可能完全改变目前笔记本市场的格局。

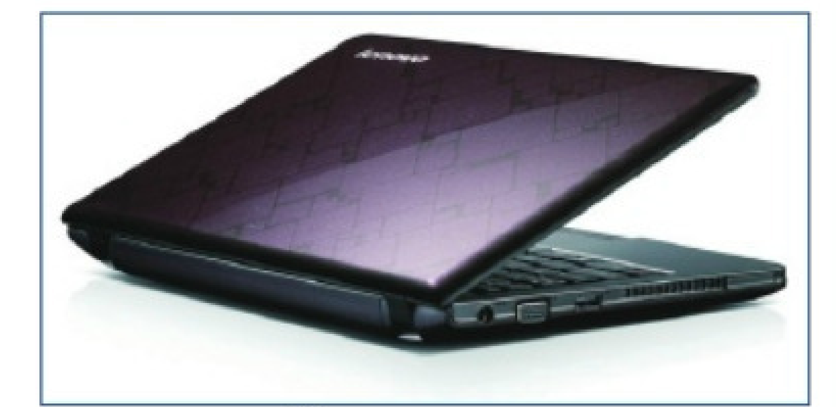
○APU笔记本图赏



联想Thinkpad X120E



宏碁aspire one 522



联想ideapad s205



索尼VIAO YB系列



东芝NB550D系列

一年之计在于春
——春季开学之装机谋划

■广州 极品战斗鸭
北京 冷月凝霜

○前言

春节已经过去，想必大家都过了一个惬意的长假。在学生们即将迎来一个崭新的学期时，上班族也要投入到繁忙的工作中。对于经销商来说，长假后压岁钱和年终奖会带来压抑已久的购买欲，正是他们所期盼的状态。当然，即使手里有钱，也一定要顶住商家的诱惑，把资金作合理利用，以最小投入获得最适合的平台或最大收益，这才是合格的DIYer。虽然DIY市场已经不再辉煌，许多人将第一台电脑或后续升级的产品指向了笔记本，但资金有限且更爱玩，更爱动手的年轻朋友中，还是有不少人在坚守着电脑领域最初的根据地。各大配件厂商们随着技术的进步不断发布着新品，或多或少也刺激着关注这一市场动向的人们。

近期的市场动向仍然是以处理器和显卡为主要指标：第二代酷睿i处理器已正式登陆卖场，其定价与之前同档次的i5、i7差不多，而AMD方面也许是受到APU的影响，其处理器近期有涨价的势头，并且一发不可收拾；显卡方面，万众期待的GTX560已经在一月份正式发布，3月大面积铺货的可能性极大，毕竟这是NVIDIA绝佳的反攻时机；内存则一路走低，DDR3不再像去年年初那样动辄上千元，2GB产品有望跌破125元的新低；硬盘的容量价格比继续提升，主流容量却跃升到了500GB以上……

○眼花缭乱的处理器

Sandy Bridge处理器的加入，使Intel的CPU阵营更为混乱，上一代酷睿i3/i5、更早的酷睿2、奔腾、赛扬处理器共存市场，带或不带显示核心、各种核心数量、线程数量、睿频能力、接口等纷繁复杂，让人有无从下手的感觉，想想就很头疼。AMD还好，保持了优良的传统，AM2+接口几乎可以通吃所有中低端CPU，只是针对主板芯片型号的不同，功能上略有变化。



令人眼花缭乱的处理器

目前使用较多的操作系统Windows XP SP3或Windows 7及大量主流软件、游戏都可支持多核多线程CPU，但大部分仍然只能支持到双核心/线程，而目前即使在低端市场中，单核产品也几乎绝迹了，全部为双核产品，所以普通用户在装机时可不必太在意核心数量，应优先选用主频高和具有可“操作性”的产品，如可以通过主板一键开启额外核心/缓存的处理器。同样，也不必纠结后级缓存、核心类型等，只要了解处理器性能基本还是遵照一分钱一分货的原则即可。

1.500元以下市场

500元以下市场为低端处理器，主要的目标是满足一般办公、网络冲浪等应用，不过现在的低端产品并非意味着落伍和低能，很多型号只是厂商为了快速占领市场而引入的低价产品。例如最近出现的，采用AM3而非AM2+接口的AMD新速龙X2 5000+/5200+便有着不错的性价比，都是采用了新核心的产品。为了节约成本，厂商并不会为所有低端处理器专门设置生产线，常在最后的检测中，把一些核心、缓存或高频率略有疵瑕的产品屏蔽或缩减相应能力，打入低端市场，有时为了满足市场需求，甚至还会将正常的产品直接处理后变成低端产品，这就为低端产品的破解超频提供了方便。

对新装机用户，笔者建议考虑奔腾双核E6700，更低端的用户装机可选择E3400，其性能比E2XXX更强，而仅需270元。AMD平台上的速龙Ⅱ X2 255和速龙Ⅱ X3 445也是不错的选择，有一定动手能力的DIYer可着重考虑后者，亲自尝试其开核潜力。

我们都知道处理器主频=外频×倍频，Intel和AMD的大部分处理器为了防止有人将低频处理器当作高频处理器销售，在出厂时将倍频锁死，用户无法随意更改。不过出于种种考虑，目前的处理器都没有将外频锁死，可以通过主板控制调节，外频的提升会带动外部一些通路频率的提升，需要有优秀的主板（主要是供电和电气性能）、内存等配合，否则会造成系统不稳定。

但需要注意的是，由于Intel的新产品——Sandy Bridge处理器采用了全新设计，也许是考虑到核芯显卡运行频率，其外频被锁定在100MHz，如果在酷睿i5 2500K/i7 2600K这类产品上尝试超频的话，只能选择超倍频而不是外频，与以往的超频方式是完全相反的。



Sandy Bridge处理器

2.500～1000元市场

这一价位的产品就让人对性能有一定的信心了，不仅可提供出色的办公性能，而且多任务处理能力，游戏性能也都不错。也许它们还无法应付一些专业级的图形图像处理，但配合中档显卡，玩玩主流3D游戏问题都不大。

在这一市场中，CPU的配置很多样，例如3核与4核处理器，有无3级缓存的产品等，所以可选择和需要考虑的内容也非常多样，要根据实际需求来调整。此外还有Intel酷睿i3这样集成了显示芯片的新概念产品，配合H系列主板可以节省在显卡上的投入。年初推出的AMD APU也是不错的选择，虽然性能稍弱于酷睿i3，但功耗很低，可以攒一台出色的迷你主机，这两款产品都适合不太在乎3D游戏性能的影音用户或办公用户。

目前这一价位比较出色的产品包括速龙Ⅱ X4 645、速龙Ⅱ X4 955（黑盒）、Intel酷睿i3 540（散装）、Intel酷睿2 Duo E7500（散装）等。在这些产品中，最强大的两款产品无疑是速龙Ⅱ X4 955（黑盒）和酷睿i3 540（散装），前者拥有不俗的超频能力，而后者集成了显示芯片，CPU性能也相当出色。至于春节后会逐渐上市的Sandy Bridge平台，虽然性价比更加出色，但因为上市时间较短，所以处理器和主板价格仍有些虚高，我们建议用户等到其降至合理价位再行选购（从Intel规划看，酷睿i3 2100应降至目前i3 530水平、i5 2500则应降至目前i5 750水平）。

○因芯而动的载体——主板篇

1.低端主板

低端主板主要针对低端系统，价格在500元左右或更低。虽然这些系统中内存的容量，扩展板卡和外部配件的数量和功耗都不会很大，但并不意味着我们可以降低对稳定性的要求，也就是说，主板接口和电路可以简化，但供电和信号电路绝不能简陋。

带有集成显卡的主板是低端市场的主力军，从价格和功能、性能上看，Intel的H55与AMD 880G/890G几乎各占了这一市场的半边天下，其中AMD的集成主板通常还会在板上集成一些显存，能够有效提升显示性能。虽然目前市场中还有G41、785G/790G以及NVIDIA芯片组等大量集成芯片组，但由于种种原因，无法和



这两款产品竞争。另外一些无集成显卡的芯片组主板也仅售399元，但因为没有内置显卡，整机实际成本要高得多，配置中端系统才会予以考虑。

在这一档次中我们选择了880G芯片组的微星880GM-E41主板和采用H55芯片组的华擎H55M-GE R2.0主板，分别对应AMD与Intel的CPU产品，它们虽然价格不高，但无论是接口还是功能，都可以说是小小的豪华了。


技嘉GA-H55M-USB3主板

2.中端主板

中端产品主要是配合Intel和AMD的中端处理器。由于“Sandy Bridge”处理器的发布，前一代部分产品面临淘汰，所以原来的P55和H55等高规格芯片组在市场中的地位下降。而AMD平台中，独立芯片组AMD 870等影响并不大，AMD 880G/890G的功能过于全面，已基本取代了独立芯片组的地位。

在这个档次的产品中，可选择的范围非常大，不仅有众多一线厂商的中端产品集中在599、699、899元等价位上，二三线厂商的高端小板也在此激烈地竞争着，比较有特色的如华硕M4A88T-I Deluxe主板、映泰TA890FXE主板、华擎890GX Extreme3主板、索泰迷酷H55 WiFi迷你主板、技嘉GA-H55M-USB3主板等。

○互有长短的对手——显卡篇

对于普通用户而言，目前的内置显卡已可提供不错的2D处理能力、简单的3D加速能力，以及720P高清和1080P全高清视频的解码能力，故显卡介绍篇将目标锁定在与集显有明显性能差距的中端显卡，希望读者可以理解。

独立显卡的定位非常明显——应对日渐绚丽的3D游戏系统，特别是3D动作类和第一人称视角类的3D射击游戏，它们在较大分辨率下以较高图像设置才能获得较好的游戏感受，因此需要大量的图形渲染运算。另外在2D处理方面，独立显卡的性能也比一般的集成显卡更强，这主要表现在对CPU资源的占用上，更大的带宽和显存也对整体性能有一定程度的提升。

1.中低端显卡

中低端3D显卡是为了解决3D处理能力，支持目前集成显卡（除APU）不能支持的DX11等技术规格，以及提供更流畅的2D能力。不过在实际游戏性能上，虽然明显高于集成显卡，但也只能勉强提供最新3D游戏的中等画质、高清分辨率的流畅运行（参见2月上刊的《宅在家中的精彩——DX11中端显卡实际游戏测试》）。

中低端显卡的选择中，主要是以实用性和性价比来考量，当然也要与集成显卡有着明显的区别，我们将价位设定在700元以内，主要包括AMD RADEON HD 5670/HD 5650/HD 4850以及NVIDIA GeForce GTS250等，以这个档次的产品看，应对以往DX 10的游戏不成问题，主流的3D网络游戏也不会成为系统瓶颈，它们多属于去年的中高端型号产品，无论性能还是做工都算理想。

我们在选择这一档次的显卡时要注意，由于本身性能的限制，一些高配置噱头实际上是没有什么用处的，例如高达1G以上的显存容量，豪华的定制版散热器等。不过选用做工扎实，用料足的产品还是很重要的，第一在稳定性上有保证，其次还可超下频，也许能多提供几个fps的帧速。

推荐产品有：索泰GTS250-512D3、微星N250GTS-MD至尊Ⅲ、迪兰恒进HD5750恒金512M版、蓝宝石HD5670 1G白金版，价格在600～700元。



NVIDIA目前在GTS250这一价位上没有DX11显卡，图为微星N250GTS-MD至尊Ⅲ

2.中高端显卡

如果将价格扩展到1200元左右，基本可选购到上代中高端产品的简化版，如果限制在1000以内，也会有许多品牌大量的中端产品和原中端产品的简化版，如AMD RADEON HD 5770、NVIDIA GeForce GTS450等型号。

在千元以下产品中，RADEON HD 5770各种变种型号在价格和性能上都处于A卡最高端，与HD 5750一

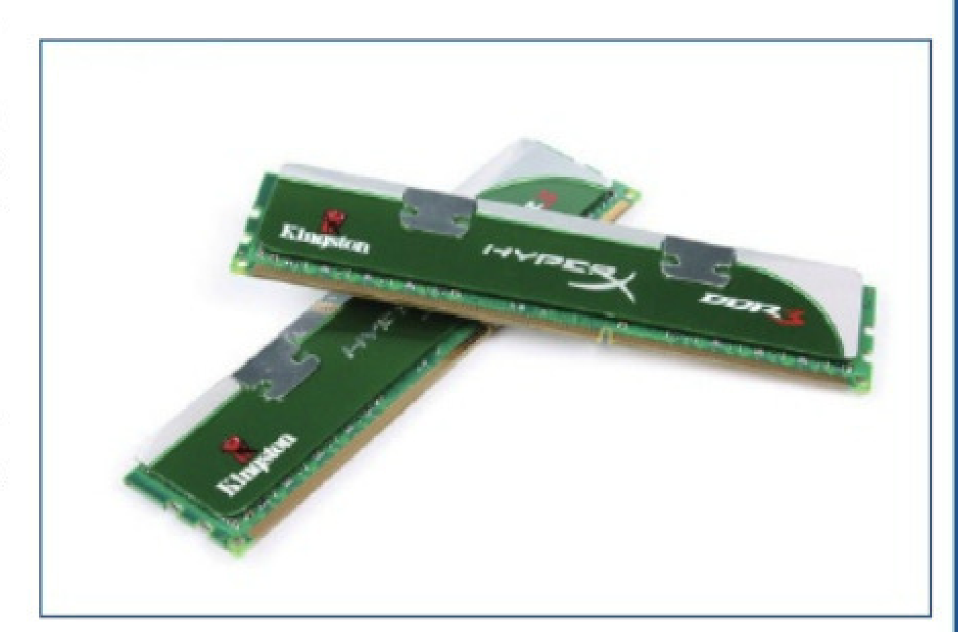

七彩虹iGame450烈焰战神

起构成面向中端主流市场的DX11系列产品，它们在绝对速度上虽不如当年的顶级产品HD 4870，不过却拥有更先进的DX11支持，而且价格更低一些。而GeForce GTS450相对GTX460差了很多，但此价位上NVIDIA也只有它和上代的GTS260+/250在苦苦支持，希望在GTX560发布之后，NVIDIA也能增加一款面向699元左右市场的DX11显卡产品。

在这一档次显卡中，各大品牌都有独具风格的产品供大家选择，如技嘉GV-N450OC-1GI、七彩虹iGame450烈焰战神X D5 1G版、华硕EAH5770 1G版、影驰GTX260+中将版。

○已经沦为白菜价的DDR3

今年年初的情况让笔者想起了在DDR和DDR2更替时所发生的一系列事情，新品在普及时遇到最大的问题就是价格/容量比，老产品却是白菜街货，而随着价格波动（奇怪的是经常在某一波涨价中），两者价格会出现持平，其后新产品会更快降价。现在便是如此，2GB单条的DDR3 1333内存最新报价已降至125元左右，比DDR2内存价格更低，DDR3内存的价格已不再是阻碍新平台推进的绊脚石了，DDR2退出市场的脚步随之明显加快。虽然高频率的产品价格依旧坚挺，尤其是知名品牌的双条套装和3条套装产品，但如果只是针对中低端平台，大可不必追求这些。首先内存的频率应与CPU的外频相对应，那么DDR3 1333内存就完全可满足酷睿i5以下所有CPU的要求，再者高频率带来的提升远没有容量扩充来得大（如果内存容量很大，可以在内存中划分Windows系统页面文件存储区，系统和软件运行速度变化明显）。



双/三内存套装是构建多通道内存的最好选择

需要注意的是，要构建完善的双/三通道架构，最好选择同品牌同型号甚至生产日期接近的内存条，否则即使都是高质量的内存，微小的不协调也容易造成系统不稳定。

笔者推荐的内存产品包括南亚易胜2GB DDR3 1333、宇瞻2GB DDR3 1333等。

○是时候尝尝新了！固态硬盘



Intel固态硬盘虽好但价格不菲，用户可考虑一些二线品牌

机械硬盘现在是越来越没有看头，几个牌子之间的竞争点还是维持在单碟容量和成本，在稳定性、噪声等方面的差异已经远远没有之前那样明显，所以现在选硬盘已经变成了容量越大越好，速度越来越少被提及。要知道硬盘的传输速度始终是电脑系统中的瓶颈，Windows 7体验得分中无法通过简单升级来提高的也只有磁盘这项。

笔者在此建议有兴趣的“童鞋”可尝试一下固态硬盘，发布了近2年之后，许多固态硬盘原有的缺陷已被厂商们慢慢改进了，而价格也逐步滑落到可以接受的范畴内，40G的产品700元左右就可以拿下，作为系统盘容量足够。当然会有人觉得容量太小不划算，但如果你体验过在固态硬盘上载入操作系统那飞一般的速度，也许也会像笔者一样爱上它。

1TB的机械硬盘价格基本都在500元以下，选择西数还是希捷要看个人的喜好，2TB的高速产品容量/价格比太低，而低速版高缓存产品的持续存储和突发传输等性能虽然不错，但响应时间还是差一些，更适合用作存储盘而非系统盘。

○机箱电源需仔细

机箱的面板是最能显示出用户个性的地方，这几年比较流行的就是电源下置式设计和铝制化潮流。铝制机箱售价相对较高，所以我们的选择方向还是在镀锌钢板材质的产品上。厚度不低于0.8mm，屏蔽措施做得较好，结构布局和风道设计合理，是选购机箱的基础，剩下的如面板样式、硬盘位光驱位的多寡，就要看用户的实际要求了。机箱的选择非常广泛，而且涉及到不同用户的审美观，这里就不进行具体产品的推荐了，感兴趣的朋友可参考下文中的推荐配置列表。

在搭配电源时，不仅要注意接口数量、输出功率等问题，线缆长度也是要纳入到考量范围内的，如果是电源下置，就要求4pin接头和主板供电接头的长度要达到标准，最好是能适应在背板走线，空中到处飞线的布局如今已经过


电源下置成为流行的机箱设计

时，整洁的机箱对安装、散热、维修都有很大的好处。至于是否选购通过80plus验证的产品，还是用价格来决定吧。

航嘉、OCZ、TT、厂商和安钛克400W左右的电源产品都很不错，值得用户选购。尤其是安钛克电源在400元左右的价位上还具备模块化线缆设计，缺点就是线缆长度不够，不适合下置式机箱。



○色彩才是显示器的关键

显示器的好坏决定了我们的眼睛是否会因长时间使用而加速损耗，所以在选择上决不能抱着将就、够用的心态。目前主流的显示器分辨率已经定格在1920×1080，即使因空间等问题无法使用大尺寸的产品，也要尽量保证尺寸在21英寸左右，以免在这一分辨率下使用时，文本等显示内容显得过于纤细。不是游戏爱好者或3D狂热追求者的话，不必过分追求刷新率的问题，亮度值在300流明也是够用的，所以眼光应放在色彩显示和灰度上。

笔者的推荐产品有戴尔UltraSharp U2311H、惠普s2321a、三星E2350、戴尔UltraSharp U2211H和飞利浦229CL2SB。

○注重感觉的键鼠篇

在我们以往的配置推荐中，键鼠产品一般都作为附属品来进行介绍或者是直接省略，因为大部分用户并不认为这类产品是值得花钱的地方，但不得不说，输入设备的好与坏不仅影响的是效率和心情，最终还决定了我们手、腕、臂、肩的健康。薄膜键盘因为价廉物美等特性占领了市场，但长时间使用后，因老化等问题，会有粘滞的现象，声音也不甚好听。机械键盘借游戏而复起，各种轴的手感论以及输入的效率论一时间飞遍天，在这点上笔者不好评论什么，但300元左右的黑轴机械键盘是值得考虑或尝试的。鼠标方面，光学引擎产品已是主流，USB接口一统天下，不玩游戏的用户选择一款合乎手型大小的产品即可；游戏玩家稍微注意下DPI和光标定位的问题，也就差不多了。



PLU的黑轴机械键盘、微软舒适曲线2000、明基的海湾键盘都是值得选购的产品。鼠标因人而异，罗技G1有着大众脸和低价格的优势，值得拥有。

再次重申，我们最好不要在键鼠和显示器这样直接影响我们健康与使用感受的配件上省钱，眼和手是我们感受和接触世界最重要的器官，保护好它们比什么都重要。

○各类型配置推荐

●迷你桌面型配置

CPU	AMD APU E-350 1.6GHz双核（主板自带）	/
内存	宇瞻2GB DDR3 1333	130元
硬盘	希捷500GB 7200rpm 16MB/SATA	270元
主板	微星E350IA-E45	800元
显卡	自带	/
显示器	戴尔UltraSharp U2211H	1299元
键鼠	罗技无影手Pro 2400 无线键鼠套装	229元
光驱	先锋DVR-219CHV	179元
机箱电源	金河田炫豪2062B	229元
总计		3136元

点评

AMD的APU平台最大的特点便是集成度高，自带CPU和显卡，性能上虽然无法与主流平台相比，但是满足日常应用是足够的。此配置有个缺点是没有适合的小机箱产品，空间节省有限。相信在今年内会有相关的产品面世，如采用笔记本光驱、笔记本硬盘和超小型机箱，我们还可进一步释放用户的桌面空间。

●高处理能力平台

CPU	Intel酷睿i5 760 2.8GHz(盒)	1360元
内存	金士顿2GB DDR3 1333×2	250元
硬盘	日立1TB 7200rpm 32MB/SATA	370元
主板	华擎P55 Pro	850元
显卡	蓝宝石HD5670 1G白金版B	699元
显示器	长城M95	720元
键鼠	双飞燕KK-5520	59元
光驱	三星TS-H663D	165元
机箱电源	金河田 8503+航嘉 冷静王钻石2.3版本	330元
总计		4803元

点评

目前四核处理器产品有Intel的酷睿2系列、酷睿i系列以及AMD的Athlon64 Ⅱ X4系列和Phenom Ⅱ X4系列。如果对影音享受不在意的话，搭配低端19英寸液晶显示器，我们就可在不足5000元的预算内提供酷睿i系列或高端Phenom Ⅱ X4系列处理器。此套配置选用了酷睿i5 760，其价位会稍微贵些，但拥有强大的CPU性能，适合需要强大数据处理、并行处理能力的用户。

●主流游戏配置

点评

从性价比的角度考量，此套配置选用了AMD平台，羿龙Ⅱ平台四核产品不断降价，让我们可以出色的价格拿到Phenom Ⅱ X4 945，它不但可以给用户提供强大的计算能力和多任务上网的需要，还因为资金更充裕，能配置更强显卡和显示器，带来不错的游戏娱乐享受。

CPU	AMD Phenom Ⅱ X4 955(盒)	965元
内存	威刚2GB DDR3 1333(万紫千红)	155元
硬盘	日立500GB 7200rpm 16MB/SATA	250元
主板	微星870A-G54-H	799元
显卡	昂达GTX460/768MB	999元
显示器	三星E2350	1660元
光驱	三星TS-H353C	125元
键鼠套装	双飞燕KK-5520	59元
机箱电源	Tt M3+长城四核王BTX-500S	660元
音箱	三诺 H-223金牛版	138元
总计		5800元

●固态硬盘游戏体验配置

CPU	Intel酷睿i5 650 3.2GHz(盒)	1260元
内存	宇瞻2GB DDR3 1333	155元
固态硬盘	金胜 MLC-032MJ/32GB	399元
硬盘	希捷500GB 7200rpm 16MB/SATA	270元
主板	映泰TP55	790元
显卡	祺祥智能GTS450 无忧版/1GB	799元
显示器	Acer G225HQLbd	929元
键鼠	富勒U55	190元
光驱	LG DH16NS20	115元
机箱电源	动力火车617+长城静音大师BTX-400SD	380元
音箱	冲击波K-001	180元
总计		5467元

点评

使用小容量固态硬盘加上大容量传统机械硬盘的时尚组合，不仅可有效利用容量，还能大幅提高整体性能。选择上考虑到价格问题，并没有采用Intel和金士顿的SSD，不过二线品牌也足以让大家体验固态硬盘的速度提升了。

○总结

作为资金有限的年轻朋友和学生用户，如何以较低的投入获得最符合自己需求的电脑，其实需要非常复杂的运筹，我们并不能以几款配置和产品来涵盖所有的需求，只是希望能通过我们的攒机思路来引导大家。笔者在这里祝大家能攒出最具性价比，最好用的电脑，为新的一年开个好头。P



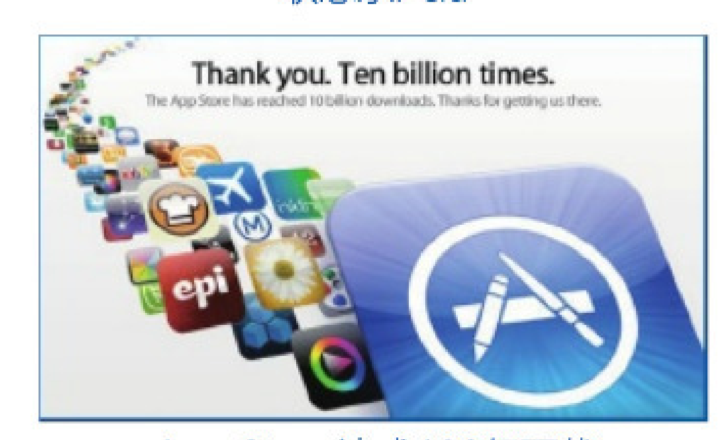
中国企业的创新与服务意识仍需追赶——2011 CES观感

■天津 壹分

和往年一样，2011 CES在各种宣传中拉开了帷幕。当年iPod称雄市场后，CES这样的电子展中立刻涌入大量“iPod终结者”“iPod模仿者”和为iPod制造各式附件配件的厂商。本届CES由于iPad的火爆，再次出现了类似的情况，许许多多知名或不知名的品牌几乎把本届CES变成了“平板专场”和“iPad模仿秀”。看到此情此景，估计一向对CES不感冒的苹果，更要对CES嗤之以鼻了。与当初不同的是，原先的“iPod终结者”们多少还有点自己原创的东西，但在尝尽“iPod+iTune+App Store”的苦头之后大多黯然退场，就连微软和英特尔都学会“悄悄地进村，打枪的不要”了。看着一副“iPad终结者”架势的黑莓PlayBook和联想“乐Pad”，从头到脚那一股“山寨味儿”；再看看今天的新闻标题《App Store达成100亿套下载》，我真想对终结者们说——求你们了，咱能别这么二么？

CES历来是个有趣的地方，有些人高喊“让世界了解中国的实力”，实际上只是为了做一场秀给自己人看，洋人压根儿不感冒。今年就有这么一位，把F1赛车和前国际奥委会主席萨马兰奇的照片都搬到CES现场去了，为一个小小的数码相机做陪衬。任谁都晓得，这品牌的数码相机就和电脑城里装机的一样——搭积木而已（还不是自己亲手搭的），没啥技术含量。唯一的亮点就是弄了个冰裂纹的仿瓷外观出来，立即标榜是“中国特色”，到国际会场上去弘扬中国文化了。也难怪微软的张亚勤在CES上接受采访时说，中国企业在创新和服务方面还需要追赶。还不如让那个搞外壳的工厂直接去CES展示这种工艺，从加工成本到成品性能好好给老外看看，如果真站在行业前列，兴许将来苹果出个“哥窑iPad”，那才叫弘扬中国文化。


联想乐Pad



App Store达成100亿下载

NVIDIA Tegra2芯片
掀起新一波超级电话浪潮

在CES2011展会上，英伟达（NVIDIA）公司的图睿（Tegra）2芯片让人吃惊地成为了平板电脑和移动电话等智能设备的最大赢家。采用这款双核CPU移动处理器的智能电话的屏幕尺寸通常为4英寸以上，摄像头像素数为500万以上、包含多个麦克风，如LG Optimus 2X（下图右）。它同时还被大量的平板电脑采用，在这些设备上，都可实现出色的CPU性能、3D图形性能及1080p视频播放能力。





又一个iPad“杀手”？
摩托罗拉平板Xoom广受关注

本届CES虽然几乎变成了平板电脑大战，但无论对谁，说到最受关注的产品，摩托罗拉Xoom大概总在前几位吧，其外形和性能、功能，都堪称一款出色的产品。不过说到价格，目前一些机构透露其裸机价会达到799美元，比最高端iPad还贵不少，估计会让很多人咋舌吧。



超级音波炮——HoLeeS-15

超重低音控HoLeeS在本届CES上展出了他们最新的15英寸单元，这个巨大的好像飞机发动机的玩意峰值功率高达15000W，绝对有在一瞬间“轰你至渣”的能力。



IT用户兼酒徒的最爱

喜欢泡在电脑前的宅男们是否感到口渴难耐了呢？来一瓶啤酒吧，可是开瓶器又在哪里呢？Trekstor推出的USBStick CO应该能解决大家的一时之需，当然这不是专用开瓶器，而是一款U盘，存储容量为16GB，外壳用金属材料制造。不使用的时候还可挂在钥匙链上。





超小“单反”相机

CHOBICAM1的定位是作为玩具的电影相机，机体看起来像是单反，JTT也确实计划发售针对它的镜头，不过其大小仅有2.5cm见方，重约12g，当然也不可能真有反光板、五棱镜一类的单反相机装置。它内置单声道扬声器，可拍摄640×480分辨率的avi格式视频或1600×1200分辨率的jpeg格式照片，支持microSD/SDHC卡扩展，最高32GB，可通过USB2.0连接电脑。

PS Move变形记

PS MOVE的风头似乎被微软用途更广的Kinect盖过了，不过最近它的“变形”计划却搞得有声有色，Blaze PS3动作感应枪等产品让它具有了“变形”为各种装备的能力。这些产品的安装都极为简单，16美元的价格似乎也可以接受，不过说实话——这不就是个塑料架子吗？





微软携手三星推出下一代Surface——Samsung SUR40

拉斯维加斯2011国际消费电子产品展上（CES），三星电子与微软携手推出了新一代Microsoft Surface，它配有40英寸全高清屏幕，仅有4英寸的超薄外形使其可竖直放置和使用。采用的PixelSense技术能使液晶显示屏能够在不使用摄像头的情况下获取图像，能识别手指、手及放在屏幕上的其他各种物体，分享信息、相互合作和探索世界将更加方便和有趣。

有趣的是，这是一款采用了AMD 3A解决方案而非Intel平台的产品，使用2.9 GHz嵌入式AMD 速龙Ⅱ X2及AMD RADEON HD 6700M系列GPU。看来AMD在这届展会上收获的也并非仅有APU的支持与奖项。



头牌新闻

三星bada中国开发者挑战赛完美落幕

■本刊记者 魔之左手



三星电子Media Solution Center权康铉专务颁发百万大奖

2011年1月17日，三星电子首届bada中国开发者挑战赛（2010）颁奖典礼在京举行，受邀到场的开发者与媒体记者共同见证了各项大奖的诞生。颁奖典礼上，三星展出了覆盖高端、中端以及入门级市场的5款bada智能手机：S8500、S8530、S5750E、S7230E、S5330悉数亮相，三星丰富的产品线为用户提供了更多智能手机的选择。一年时间内，三星应用商店（Samsung Apps）服务覆盖了118个国家，bada应用程序下载量突破了6000万次。

三星于2010年5月启动了“全球bada应用软件开发者挑战赛”，以高达270万美元的总奖金吸引了来自54个国家的2077个队伍参赛。7月15日，三星bada中国开发者挑战赛拉开序幕。大赛历时半年，共有58个公司和个人提交的100多件参赛作品最终入围，包括实用工具、生活工具、社区网络以及动感游戏等多个类别，共同角逐“三星bada年度大奖”“学生开发激励奖”“最佳个人开发奖”“最佳团队开发奖”“最佳应用类奖”以及“最佳游戏类奖”6大奖项，奖金累计总金额150万元，单项最高奖金高达100万元。P

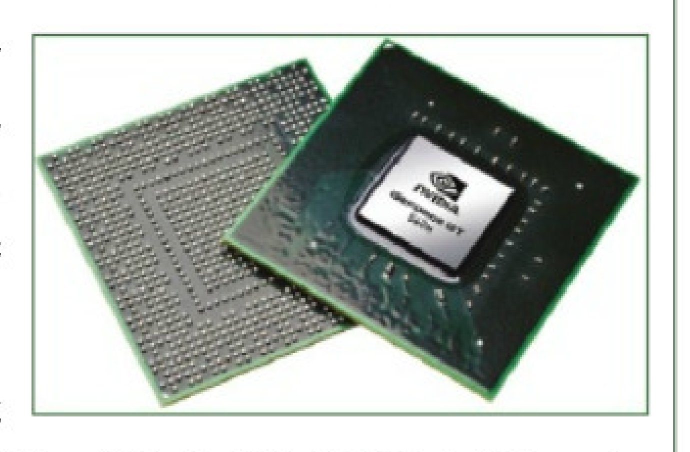
硬件店

技嘉发布P67/H67及G1-killer主板系列主板



近日技嘉在京发布了P67/H67系列主板，同时推出面向玩家的技嘉G1-killer主板。该主板使用Bigfoot游戏专属网卡和Creative X-Fi声卡，还特别使用了尼吉康声卡专用电容，并使用与弹夹造型的主板散热器。技嘉G1-Killer使用Killer E2100网络专用处理器，独享1GB缓存，强劲的网络性能可以为玩家提供最好的线上游戏体验。还采用了16相供电方案，USB3.0及Power 3X，Hotkey OC等设计。

NVIDIA发布GeForce 500M系列移动GPU



NVIDIA于2011年1月5日在国际消费类电子产品展览会（CES 2011）上发布了英伟达精视（NVIDIA GeForce）500M系列笔记本图形处理器（GPU），可为采用新一代Intel酷睿CPU（Sandy Bridge）的笔记本提供强劲的图形处理能力。新GPU包括针对高性能用户的GeForce GT 540M/550M/555M，针对主流用户的GeForce GT 520M/525M。该系列GPU可实现不仅性能出色，而且支持英伟达优驰（Optimus）显卡切换技术，能够增强电池续航能力。并且支持DirectX 11、3D立体幻镜、PhysX物理效果引擎、CUDA架构、Verde笔记本驱动程序，以及3DTV Play软件等。目前诸多一线笔记本厂商现已推出200多款采用500M系列GPU的笔记本电脑。

三星推出全球最轻薄笔记本





2011年1月5日，三星电子在美国拉斯维加斯国际消费电子展（CEA2011）上推出全球最轻薄的13寸高端笔记本——三星9系列笔记本，其机身重1.31kg，厚度仅有16mm。三星9系列笔记本外壳采用通常用于制造飞机的硬铝合金材料，具有超亮度显示屏是普通显示屏亮度的两倍，并可根据环境光线自动调整显示器的亮度，确保用户体验的同时可节省电池的能量。三星9系列笔记本采用第二代英特尔酷睿i5/i7处理器，内存高达8GB。128/256GB的固态硬盘（SSD）为个人及专业用户提供充足的存储空间，使9系列笔记本的驱动比硬驱（HDD）笔记本的速度快60%，并支持快速即时启动功能，使用户可在12秒内开始工作，3秒内即可从睡眠状态中恢复。它还带有三星PowerPlus技术及先进锂聚合物电池，电池寿命是一般笔记本电池的三倍，1.3M像素摄像头和手势垫加全触控式大型触摸板使三星9系列笔记本的使用时尚而方便。

宏碁AMD APU平台新机Aspire 4253登场



1月4日宏碁发布了采用最新的AMD APU平台的14英寸新机型Aspire 4253。搭载AMD首批APU产品中的高端型号E-350。融合双核心的“Bobcat”CPU和AMD Radeon HD 6310显卡，CPU主频为1.6GHz，显卡频率达到500MHz，并支持DX11和最新UVD3高清硬解码技术。Aspire 4253还提供了分辨率为1366×768的14英寸高清LED背光丽镜宽屏，2GB内存和500GB大容量硬盘，以及HDMI接口、130万像素摄像头、多合一读卡器、DVD刻录光驱等。它提供了黑色和红色两种颜色斌配以3D纹理设计的外壳。

佳能PowerShot A系列全面更新

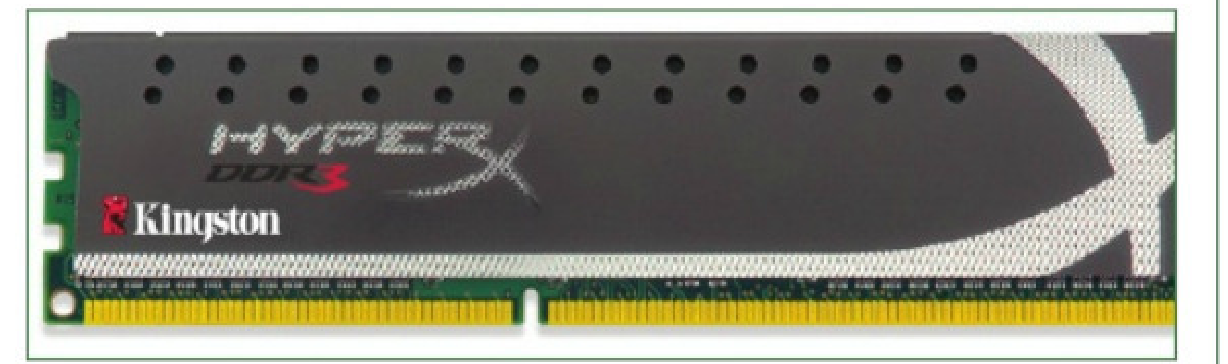
近日佳能（中国）有限公司于北京正式发布了5款博秀PowerShot A系列小型数码相机，作为2011年的春季新品，使该系列焕然一新。具有高性价比的PowerShot A系列历来拥有广泛的市场消费群，此次发布的5款机型



中包括强调高像素和设计感的PowerShot A3300 IS和PowerShot A3200 IS，一级配置均衡兼有28mm广角及高清短片拍摄功能的PowerShot A2200和PowerShot A1200，同时还有入门机型PowerShot A800。所有机型均搭载了更加智能的“智慧自动”拍摄模式，最高可自动识别多达32种场景，使用户能够在不同场景中轻松拍摄。各机型均搭载了短片拍摄功能，其中4款支持720P高清画质的短片拍摄，此外还进一步扩充了创意滤镜模式。5款机型均具有丰富的颜色版本，总共有19种可供选择，以满足各种不同用户的需要。

金士顿骇客神条特别版亮相CES

金士顿于美国C国际消费类电子产品展览会上发布了专为Sandy Bridge打造的骇客神条（HyperX）Genesis灰色特别版。这款高性能双通道内存模组为Intel P67 Sandy Bridge平台及目前主流的P55平台所量身打造的，



其灰色特别版的设计与最新P67主板的黑灰色系非常搭配。这款内存目前有DDR3 2133MHz及1600MHz两种4GB双通道套装可供选择，主要面向硬件发烧友及游戏玩家，均享有产品终身保固及免费技术支持服务。

Revo推出全新AXiS数码音响播放组合

著名英国影音品牌Revo日前推出迄今为止世界上最小、最先进的多重标准数码音响播放组合——AXiS。AXiS集多功能于一身，拥有多重标准数字收音技术，并加入了网络播放功能，为用户提供了All-in-one选择。它可接收多重标准电台广播，包括DAB/DAB+数字广播、传统FM调频以及网络电台，同时还支持无线音频串流播放（Audio Streaming）。AXiS体型小巧、设计简约，表面为金属风格的哑黑与碳灰色。机身配有3.5英寸彩色触控TFT液晶显示屏，能以丰富的色彩显示播放信息并实





现除音量调节和电源开关以外的全部操控功能。AXiS带有iPhone/iPod底座，是目前唯一获得苹果“Made for iPhone/iPod”认证的多重标准数码音响播放组合，可通过WiFi无线网络，播放PC中存储的音乐，并提供了RCA立体声输出及Aux输入接口。AXiS的扬声器采用NXT的Balanced Radiator Loudspeaker专利技术，8W class D扩音器，音场方向和覆盖范围都较普通扬声器更广，并可通过墙壁的反射来丰富音色。

Lexar Media首推128GB专业系列SDXC存储卡



知名数码媒体存储产品供应商Lexar Media，于2011年1月3日在美国拉斯维加斯宣布推出全新Lexar专业系列SDXC存储卡。全新的Lexar大容量专业系列133× SDXC存储卡是支持长时间1080P高清视频及持续高速连拍图像的拍摄、存储和传输的一体化解决方案。Lexar大容量专业系列133× SDXC存储卡在同类产品中率先推出128GB容量，同时也提供64GB的版本。两者皆具有133×的传输速度，提供每秒20MB的最低传输速率保证，速度标称Class 10。

晶合快评

一头“驴”的穷途末路

■晶合实验室 辰烽

1月23日凌晨，VeryCD创始人黄一孟的两条微博为几个小时之前VeryCD的大规模调整给出了答案。就在22日晚上，VeryCD的音乐频道突然关闭，影视内容跳转向在线观看的电驴大全页面。

黄一孟7年的心血和积累，说关就要关，说停就要停。没有人能甘心，但也早料到这一刻会突然到来。“现在所能做的，唯有面对现实，准备好勇气，即使全部推倒从头再来，我们也绝不放弃。感谢所有为网站洒下热血的‘童鞋’们，2011年是我们全新的起点，努力！奋斗！”

黄一孟还说：“全面正版是社会进步的表现，我们对此并无怨言，VeryCD去盗版化是顺势而为，目前所需要做的，是如何帮助用户便捷得获取到正版内容。但是目前还有大量未引进得内容，没有合法得渠道提供给用户，不得不说是一大遗憾。”

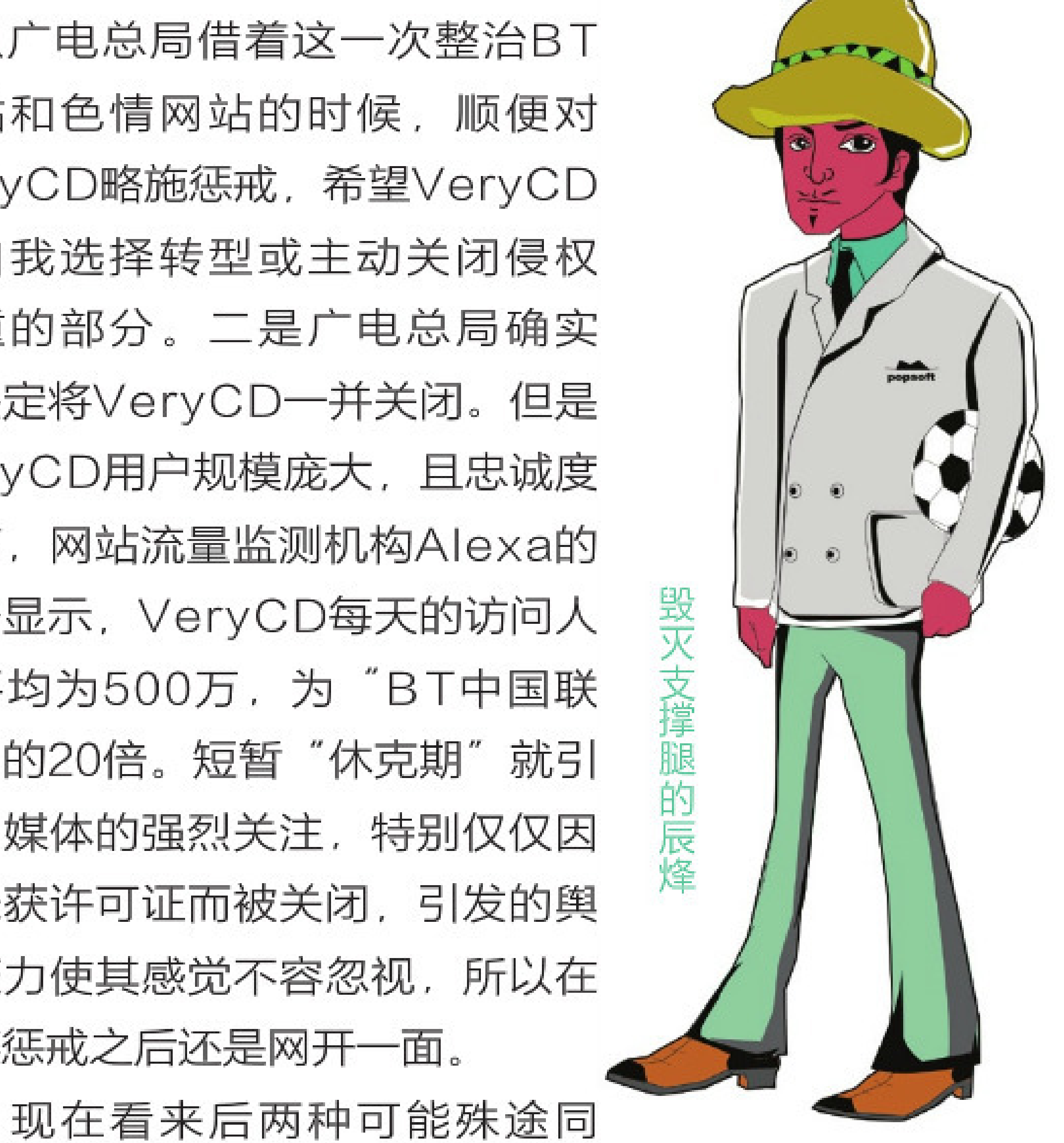
电驴这次真的要完了么？

其实就在1年多前，这只“电驴”已经经历了这样一次生死考验。2009年12月9日下午VeryCD开始无法正常访问，而官方却说尚不知情，几乎所有人都想到了几天前的12月5日，国内最大BT资源网站BTChina首页忽然仅以白底黑字挂出了这样的留言：“BTChina接广电通知，因无视听许可证，所以工信部删除备案号，关站。”当大家以为BTchina前赴，VeryCD后继即将变成现实的时候，VeryCD创始人黄一孟出来辟谣，表明外界传言不属实，一切以我们网站公告为准；没公告就说明暂时还没可公告的。另一创始人戴云杰则表示尚不知情；就连已经自身不保的BTChina创始人黄希威也出来表示并未听说有VeryCD要被关停的消息。及至12月10日上午，官方网站终于有个公告，解释非常艺术：服务器所在机房遇故障。下午16时35分新的公告出现，VeryCD已经暂时恢复了，暂时观察中，希望不会遭遇不幸，欢迎大家及时反馈。不久之后VeryCD开始尝试申请视听牌照，但截至目前为止，VeryCD获得牌照还是没有任何可信的消息。

当时很多人都曾经这样分析，VeryCD的宕机故障存在3种可能：

第一就是VeryCD被误伤。当年被关停的并不仅BTChina一家，在12月10日前后，未取得广电总局的视听服务许可证而被取缔的网站包括：影视帝国、VeryCD、猪猪乐园、圣城家园、飞鸟影苑、人人影视、CHD联盟、伊甸园、电影天堂、BT之家、TLF论坛、悠悠鸟、无极BT、BT无忧无虑、BT神话等200多家视听服务站点。很有可能VeryCD所在机房的某网站存在问题，导致整个机房被拔线。当然，这种可能现在看起来已经越来越小。

如果是明确针对VeryCD的，也有两种可能，一是广电总局想警告一下VeryCD。广电总局每个月都会收到大堆的关于P2P网站侵权的投诉。所以广电总局借着这一次整治BT网站和色情网站的时候，顺便对VeryCD略施惩戒，希望VeryCD能自我选择转型或主动关闭侵权严重的部分。二是广电总局确实曾决定将VeryCD一并关闭。但是VeryCD用户规模庞大，且忠诚度很高，网站流量监测机构Alexa的数据显示，VeryCD每天的访问人数平均为500万，为“BT中国联盟”的20倍。短暂“休克期”就引发了媒体的强烈关注，特别仅仅因为未获许可证而被关闭，引发的舆论压力使其感觉不容忽视，所以在稍事惩戒之后还是网开一面。



毁灭支撑腿的辰烽

现在看来后两种可能殊途同归，那就是让电驴起死回生，但脖子上多了一条绞索。一年后，绞索拉紧了。这一次电驴能过去么？一年多前同样的故事仿佛再次上演，就在所有媒体都在讨论如何做“驴肉火烧”和“驴板肠”的时候，VeryCD创始人黄一孟接受网易科技独家采访时几乎全面否定了之前的传闻。黄一孟先是表示，“这次调整仅涉及到3个栏目，只是内容上的调整，并非关站。由于在发微博时未注意，所以微博内容有一些歧义。”“关于VeryCD内容的调整，他在一年前就已经想清楚了这一趋势，只不过在具体的调整时间上，并没有准备好。他也承认，这次调整比较仓促，所以造成的影响比较大。”进而又对于业界传闻VeryCD未来将转型为SNS社区的说法予以了否认。“此前对SNS做过一个比较小的尝试，但并没有将其作为正式的发展方向。”“用户的习惯已经发生了变化，从下载转向在线观看，VeryCD也希望能尽量符合这一趋势。电驴大全这一非下载类的产品，被VeryCD寄予了厚望。”“电驴大全未来将成为核心产品，并在此基础上进行完善，探索尽可能合法的情况下，提供更多的服务。”而对于危机生死的版权问题的表态更是信心满满，“今后提供ed2k下载链接的前提条件是所有下载内容均不涉及版权问题。”“我们相信市场会逐渐走向规范，VeryCD也会尽最大努力去适应，并在合法的情况下帮助到用户，做出让大家满意的产品。”

真是一头神奇的“电驴”，杀死这只电驴也算得上新闻，但能这样屡次劫后余生，却让人感到这里面也许有更大的新闻，本刊还将持续关注，请注意近期的专栏评述栏目。P

漫画作者：SUNS

搜狐畅游

一段有缘无分的爱情故事
——《大话水浒》转生任务详解



二龙山附近有个潮龙洞，潮龙洞最底层住着一名神秘的隐士，此人有个不为人知的身份——祝家庄第三子祝彪。祝家庄不是被梁山好汉们荡平了吗？怎么潮龙洞里突然冒出个祝彪？

祝彪的心结

原来，梁山攻打祝家庄之时，祝彪侥幸逃脱，他一路狂奔到二龙山附近，发现了潮龙洞。为了躲避梁山好汉的追杀，祝彪躲进洞内，却被里面的莲花圣者、海龙兽、怒火烈岩等妖魔围困，幸得一世外高人相救，方才脱险。二人在潮龙洞中住了下来，世外高人教祝彪玄奇法术，并引导他淡忘仇恨，一心向道。高人仙逝之后，祝彪学有小成，也忘却了仇恨。但是，有一点他却始终无法忘记，那就是对曾经的未婚妻扈三娘的思念之情。祝彪不明白：从小青梅竹马的扈三娘，为何愿意嫁给王英？要知道，王英等梁山贼人也是血洗扈家庄的凶手啊。

因为这个疑问，祝彪始终难以真正脱离尘世，一心修道。于是，他决定请诸位水浒英雄帮忙，将一封亲笔信交给扈三娘，问清其中的原委。作为回报，祝彪会指导英雄们进行转生，从而大幅提高自身实力。不过，转生的条件有些苛刻：修为必须到149级，且至少四项职业技能达到满级，所有职业技能不低于3级。

三场大战

拿着祝彪的信前往梁山，却遇到了“铁将军”把门——扈三娘的老公王英挡住了我们的去路。这王英身材矮小、相貌丑陋、极好女色，好不容易去娶到了一个如花似玉的媳妇，自然不会轻易让别人一睹芳容。

听闻我们是为祝彪送信，王英急了：“生米都煮成熟饭了，那祝彪还想闹事？”情急之下，王英向我们动手了。转生任务的战斗不会很轻松，所以请大家多邀约些伙伴，人多力量大嘛。而且，帮忙转生的玩家还可随机获得上古宝图碎片一张哦。与朋友们齐心协力搞定王英后，扈三娘出现了。见丈夫挨打，她自然不能袖手旁观。于是，又一场战斗打响了。

揭开真相

三场大战后，扈三娘先走一步，说在柴家庄等我们。梁山好汉们大都光明磊落，不是那种阴险卑鄙的小人，所以大家放心地前往柴家庄吧。果然，在柴家庄见到扈三娘后，她并没有向我们出手，而是笑盈盈地问我们找她做啥。把祝彪的信给扈三娘后，三娘便会解答祝彪心中的疑惑。从扈三娘口中我们得知：血洗扈家庄的并非梁山好汉，而是祝家庄老大祝龙。当日扈三娘兄长扈成投降梁山，被祝龙发现，而血洗了扈家庄。而祝龙又被随后赶来的李逵所杀。

转生成功

回到潮龙洞，将真相告诉祝彪。祝彪还没来得及感伤，“黑旋风”李逵就杀到了。原来，王英见我们去找扈三娘，担心妻子有麻烦，便请来李逵帮忙。李逵一路尾随，来到了这里。李逵气势汹汹地杀向祝彪，要“斩草除根”。显然，我们不能让他达成目的，否则就别想转生了。与李逵战斗并将其击退后，心结解除的祝彪决定帮我们转生了。

转生时，祝彪需要一张转生符，此符咒在70副本中打鬼婆时，有几率获取。如果一切条件都满足了，就与祝彪对话，完成转生。转生后，由于体质极度虚弱，我们会被送回星秀村。到了星秀村，就好好享受转生的成果吧：等级下降到125级但升级属性点增加，各种技能下降2级但等级上限提升、获得美发仙丹、美容仙丹、染色仙丹，还能得到漂亮的转生翅膀。

看到这里，是不是有些心动？如果你的条件达到了，就赶快去转生吧。



潮龙洞中的祝彪



与“矮脚虎”王英战斗



“一丈青”扈三娘



手持斧头的李逵

麒麟游戏

《梦幻聊斋》——闹新春 十全十美过大年



2011年春节刚刚过去，长假期间，尤其我们这些喜好死吃闷睡、疯玩傻闹的年轻人，也终于有了充足的时间，和三五好友一起，并肩奋战在虚拟的世界中。为了让我们自己过一个欢乐的金兔新春，我给大家推荐一款3DQ版回合制大作《梦幻聊斋》。这款画面唯美异常的回合制网游，正在限量内测中。丰富多彩的十大春节线上活动，一定能让我们所有的玩家十全十美过大年。

拜佛求签行大运： 过年拜佛求签是很多人祈求新一年平安幸福的方式，观中求支签便有道士为你解签，画出你这一年来的运气！在《梦幻聊斋》中也是如此，在崂山观去求一只签吧，让2011年行大运！

贺岁片画皮上映： 每年的贺岁大片总叫玩家记忆犹新，仿佛已经成为大家的一个习惯。如今在《梦幻聊斋》中也能观看大片，特别是在这个新年里，邀大家共赏贺岁大片画皮，共同揭开《画皮》电影中的后续剧情。

环游世界十五天： 环游世界是很多人的梦想，扬帆起航、随遇而安的感觉正是这些梦想者所向往的天堂！而在游戏中便能让拥有梦想的你完成这个愿望，在《梦幻聊斋》游戏线上使用“飞行旗”，就能让你随心所欲的去任何地方，一起环游《梦幻聊斋》的游戏世界吧！

新年线上发红包： 每到新年的时候都是大家最开心的时候，因为家长又发红包了，也是家人对你的祝愿，而拿到红包里的压岁钱，就会迫不及待的买自己喜欢的东西！也许你已很多年没有收到压岁钱了，还是很怀念吧？

新年创新打年兽： 古时，有一个怪兽名叫“年”，人们为了赶走这只害人的怪物，想尽了各种方法，功夫不负苦心人，经过人们的努力终于吓跑了“年兽”！现如今，在《梦幻聊斋》中也能体会打年兽的乐趣，年兽“玉兔”随你打，在时尚网游中体会古人的欢乐新年！

新年线上互拜年： 过去每逢过年都会走街串巷相互拜年，虽然已时过境迁，但依旧要传承中华民族的优良习俗。今年我们在《梦幻聊斋》游戏线上也要给众多好友拜年，想以最特别的方式给好友拜年吗？今年线上GM可以帮你实现，让全世界都能看到你的祝福！

线上联赛战丰都： 在春节假期人最多的时候，线上PvP玩法：丰都之战开启了联赛的大门。不论您是刚刚进入游戏的新手，或者是已经横扫全服的高玩，都可以在线上超级联赛：丰都大战中挑战自己，挑战团队。

欢乐新年领年货： 金兔好礼送不停，在这个喜庆的日子里，《梦幻聊斋》将给所有玩家拜年，更准备了各种豪华大礼送给您，不论是高额的经验、还是绝版座骑、强力的高阶法宝或者是罕见的丹药。一切的一切都免费送给您。

新年探险藏宝图： 传说在新年嘉年华中埋藏着无数的宝藏，想要得到它，就要敢于在黑暗的世界中利用想象和分析，细细的寻觅。

新年联欢唱响2011： 金兔报春来，唱响新时代。《梦幻聊斋》大型活动，想唱就唱，唱得响亮。数以万计的玩家将在游戏的舞台中，尽情抒发自己的歌喉，一展个人风采。

除了以上十全十美的新春活动以外，《梦幻聊斋》还将为所有玩家带来多重豪礼、高额经验、和全新游戏内容。使玩家愉快地享受轻松有趣的游戏氛围，带玩家度过一个不一样的新春。











金山多益

《神武》

欢乐"新"年开年大戏全揭秘



《神武》欢乐"新"年，精彩还在继续。上一期讲到了《神武》的新宠、新地图，以及全新的官职系统，相信已经让大家激动不已。今天，还将为大家揭秘《神武》剩下的四大新内容：最好玩"怪物图鉴"、最个性"新版头像"、最给力"阵法技能"、最实在"新等级上限"！

新玩法"怪物图鉴"收藏正流行

《神武》为大家搜罗了千奇百怪的宠物，他们有着怎样的身世背景呢？大家都不清楚。有鉴于此，一项宏大的计划被提出来了，这就是现在我们看到的《神武》新玩法"怪物图鉴"。它旨在收集各种怪物的信息，将它们辑录成册永久保留，以备不时之需。

三界侠士们平日里行走江湖，遇到各种各样的怪物，可能与之发生肢体冲突，如能将其战胜，则有机会得到怪物的图鉴碎片。将图鉴碎片收集起来，装入随身携带的图鉴手册。每种怪物的图鉴都分裂成了四块碎片，只需收集齐这四块碎片，图鉴手册中这种怪物的头像就会完整显示出来。而完整的怪物头像，将激活一个隐藏在图鉴背后的神秘任务。完成这个任务之后，该怪物的图鉴才能正常使用，上面详细记录了它们的有效信息，包括造型、资质范围、可能携带的技能、相关介绍等等。





全新形象上镜 让个性飞扬

新宠新地图的开放，新玩法怪物图鉴的创制，这些都将大大提升《神武》玩家的实力，与此同时，《神武》还开放了一批新近制作的人物头像，满足玩家的个性需要。本次全新登场的头像资源涉及发型、服装、五官、主题背景等全系列，上百种变化供玩家自由组合，打造称心如意，独一无二的头像，完全不成问题。

《神武》还为大家提供了一批动漫明星头像，从《龙珠》的比克大魔王、魔人布欧，到忍者神龟、奥特曼、圣斗士，动漫迷们表示很欣慰。如果你不喜欢这些已经定制成型的头像，那就大胆地发挥你的创意来DIY！男生这边有小帅系、酷哥系、猛男系。女生这边的风格就更多了，清纯萝莉系、风情万种系、诗意唯美系。总之，有了这批新头像，个性造型可以自由装扮了！



唐军神技 新技能"阵法系统"

话说贞观年间，大唐军队横扫四方，大唐的军神李靖功不可没，他总结出了8种威力强大的作战阵法，为每种阵法都设计出了一种的独一无二的特殊技能，并用毕生心血凝成了诸阵法的的运用心得。

李靖草创的八大阵法，经历多次沿革，演变成了今天《神武》发布的新技能——阵法技能。阵法技能可以通过任务或直接使用秘籍学习，每个阵法技能有6个等级。队长学会相应阵法技能后可在战斗内（需当前阵法生效）使用，需有足够的士气能量启动阵法技能，己方玩家受到伤害时会为阵技增加士气，士气足够后队伍内任一成员都可以触发阵技启动。



等级上限提升 让你站上实力巅峰

可以想象隐藏在寒冰宫背后的神秘邪恶势力正蠢蠢欲动，而作为三界众生的脊梁，《神武》12门派岂能有丝毫松懈？除了新宠新地图，全新玩法怪物图鉴，以及全新形象之外，还有一项重要内容，那就是《神武》欢乐"新"年将玩家的等级上限提升至115级。2011年新年伊始，《神武》欢乐"新"年就为大家呈上了大量极具吸引力的内容，《神武》玩家无不欢喜若狂。《神武》欢乐"新"年7大新内容，简直可以用荡气回肠、蔚为壮观来形容！新的一年里，我们也会一如既往地支持《神武》，和《神武》一起快乐成长！P



腾讯游戏

《QQ西游》闪耀出世

“妖”你踏上魅力娶“精”路



2010年11月25日，《QQ西游》不删档测试正式开启；2010年12月18日，《QQ西游》开放性测试妖媚来袭。电信、网通服务器呈现爆满超载状态，官方接连追加开服，依旧无法满足众多玩家需求。双线服务器已达到37组，火爆不减热情依旧，《QQ西游》创造现代“西游神话”，万千魅力势不可挡，诸多知名公会联袂加盟，在线人数连创新高。众小妖情迷西游，掀起娶“精”热潮，娶个妖精做老婆，美人相伴一统西游河山！

萝莉熟女齐登场 共谱无双妖情

不羡鸳鸯不羡仙，只求妖精做老婆。《QQ西游》绝美精致的制作画面，细腻写真的人物造型，开创独特网游“妖”文化，萝莉纯情妖姬魅惑，伴你取真“精”做妖王，叱咤风云一世。天使兔、乖乖羊、小坏熊、扇尾狐，千奇百怪的各类宠物让你目不暇接，萌宠当道上演宠物总动员！



宠物7阶幻化 BB变妖姬

万兽山挑选心仪宠物，商城购买绝版宠物蛋，多条途径让你拥有独一无二的专属BB。金柳仙露让野宠变宝宝，幻化丹助宝宝顺利进阶。四阶幻化LOLI，七阶变身性感尤物，终极形态散发致命魅力，人宠合一直至臻境！



独特技能强力助手 妖精老婆变身贤内助

实力与美貌并存，《QQ西游》宠物特有技能彰显过人实力，“火浴”“灵舞”“磐石”“破甲”，娇小萝莉不是花瓶，柔媚外表下实力卓群；物攻法攻、范围控制、辅助天性，资质各异技能繁多，抚平取经苦难。娶个妖精做老婆，完美你的妖王人生，续写西游人宠奇缘！



副本百变场景 带你纵横取精路

《西游记》奇幻场景再现《QQ西游》，经典桥段另类演绎，依托神话蓝本，精彩副本傲然临世。从10级的恶势力副本到60级的英雄火云洞副本，各级副本满足妖人升级需求。鹰涧愁力收小白龙，惊悚迷魂三打白骨精，九曲盘桓勇探无底洞，西游副本让你原汁原味取真经！



文斗武斗两相宜 答题智斗唐僧

《QQ西游》遴选高IQ妖人状元，妖人不打妖怪斗唐僧。《QQ西游》独创答题副本，趣味问答轻松得经验。西游妖人有备而来，结伴挑战法师权威。玩家轮流答题，答对问题唐僧将受到攻击而降低生命。

终极对战以武会妖 晋升妖王至尊

《QQ西游》运用宽屏3D技术，加以梦幻流光粒子效果，倾力打造激情四溅的决斗沙场，从野外1对1的狭路相逢、攻城大战、帮派火拼争霸战到两大阵营的40VS40天地对垒，实力较量挑战极限，真刀真枪磨砺绝世妖王！

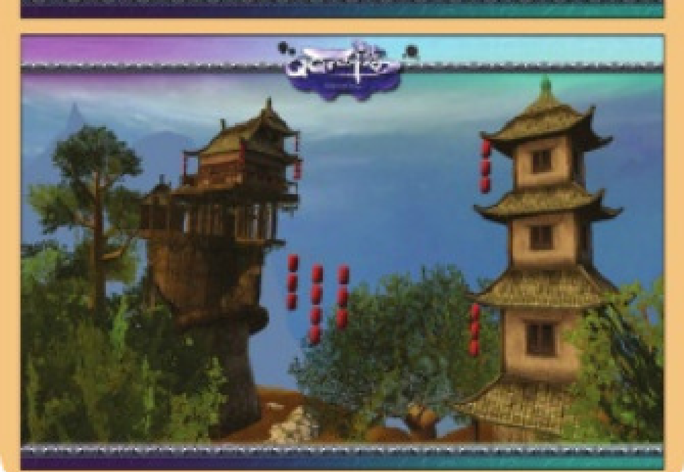


恢弘阵营战 成就一世妖名

《QQ西游》引领群战新模式，40人vs40人的畅爽对战，带来无与伦比的热血激情：五大职业强强碰撞，花果山一较高低。“仙羽”与“魔煞”势如水火，战争系统华丽升级，融合即时战略和人海战术，类Dota式的攻防兼备，灵活运用“塔”“据点”“堡垒”“任务”四大要素，贯穿全场出入自如。

妖帮风靡 尖峰对决时刻

无帮派不为妖，西游妖人拉帮结伙齐上路。志同道合共结盟誓，生死相随续写万千妖情。完善的玩家间交互系统搭配妙趣横生的团队任务，多种职位体验傲人头衔，运镖跑商让你升官发财一条龙。一纸战书引发帮派血案，妖人使出浑身解数捍卫帮派英名，士气如虹斗志昂扬。重策略讲配合，制敌于先机。妖人总动员，群战争霸烽火四起。究竟谁是西游第一帮，让我们拭目以待！



游戏蜗牛

由国内最早3D网游研发商游戏蜗牛耗时四年精心打造的3D真武侠网游《九阴真经》，相信大家都再熟悉不过了。这款产品自立项之日起，便凭借无等级模式、创新PK系统以及在线江湖等一系列创新武侠网游元素，备受媒体关注和玩家高度期待，更荣获包括金翎奖在内多项业内大奖。



走近Flexi 《九阴真经》自主3D引擎解析

而在《九阴真经》超高人气度的背后，游戏蜗牛自主研发的全新游戏引擎也正在浮出水面。正是凭借这款名为“Flexi”的3D引擎，让玩家领略到了《九阴真经》中唯美大气的场景表现和刺激流畅的战斗打击感。

提及引擎，很多人第一反应往往是汽车。其实对于游戏也一样，有一颗优秀的“心脏”，其对产品的剧情、关卡、美工、音乐和操作，甚至整个程序的运算稳定性通常起着决定作用。因此，《九阴真经》能够如此吸引玩家，自然和其全新开发的Flexi引擎密不可分。下面，笔者就将和读者一同步入《九阴真经》的“心脏”一探究竟。

博采众长 独具匠心

作为游戏软件的主程序，游戏引擎在玩家体验度提升上有着不可估量的作用。游戏蜗牛10年来致力于民族网游的原创及文化传播，曾经的“航海者”引擎便成功地为《航海世纪》率先走出国门提供了先决条件。而随着10年来技术的日益精湛，《九阴真经》的引擎也由此提升到一个全新的等级。

据介绍，Flexi作为蜗牛完全自主研发的全新引擎，工作人员在开发过程中参考了很多国际上的图形学论文，这些文献囊括了近几年来个人计算机图形学方面的大量研究成果。而这款引起在系统架构方面的创新则尤其突出，因为它拥有一个高度可扩展的系统，能不断融入最新的技术，这就保证了技术人员今后不再需要一次次推倒重做新的引擎，而只需根据技术的发展不断加入新的模块即可满足未来游戏开发的需要。在谈到对这款引擎寄予的厚望时，蜗牛信心满满，相关研发人员表示，相信这类技术突破对于目前市面上很多游戏公司来说都很富吸引力，基于此，以后蜗牛也许会考虑跟第三方合作，甚至还会把开发平台进行开放。

强大兼容 完全3D

以往的3D游戏，由于效率或其他方面的障碍，往往在服务器端还是采用2D平面的逻辑运算。也就是说，客户端的画面表现是3D的，而碰撞逻辑处理还是2D的。现在，凭借先进的引擎技术，《九阴真经》则做到了完全的3D碰撞逻辑处理，并且能在客户端和服务器之间保持碰撞的一致性，从而有效避免恶性外挂的出现。


光影效果


巨大场景


景深效果

超大画面 层次分明

凭借引擎所采用的先进显示技术，《九阴真经》在画面表现力方面十分注重真实性和空间感，带给玩家的震撼力是可以，或者说超乎想象的。甚至还在未大幅提高硬件需求的情况下，实现了超一流的游戏画面效果。

据介绍，《九阴真经》不仅拥有超大型的地形系统，可以支持几乎没有大小限制的室外场景，还支持经过高度优化的完全动态的实时光影系统。动态的人物阴影和树叶摇动时的投影，阳光透过树叶缝隙产生的光柱等都将在游戏中的自然环境中反映出来，使玩家在游戏进行过程中和虚拟世界产生实时互动，身临其境。同时，为了兼容低端机器配置的玩家，《九阴真经》的引擎也支持传统的静态光影效果，玩家用很低的配置就可以获得较好的游戏画面效果。

为了将画面层次感逼真展现给玩家，《九阴真经》还对图像远离焦距的部分进行适度模糊，使其产生景深效果，增强场景的深度感。并且对发生折射物体所在的像素进行扭曲处理，模拟在冲击波或者玻璃等特殊物理环境下产生的光景影像。甚至还对光线在空气中传播所产生的光柱进行模拟，以此更好的表现自然的光照效果。

除此之外，《九阴真经》所采用的全新引擎还是一个多层的服务器空间。举例而言，好比在一个堡垒里面，玩家在一层、二层、三层战斗，相互都是不牵扯的，以此进行区隔。如此设计的好处，可以从将来游戏的攻城战，包括大型的空中、地面格斗上窥探一斑，由于玩家相互之间无法干扰，使得游戏的玩法乐趣和挑战度也被放大。从这点来看，将明显的和现有其他游戏产品产生区别。

水纹花草 细致入微

除了逼真的画面表现外，在对一些通常被游戏厂商忽视的细节处理上，《九阴真经》开发团队也有认真处理。例如物理系统方面所模拟出的风和水，另外还有一些人物与场景之间的交互关系渲染，都会有所表现。

例如在《九阴真经》场景中，当角色碰撞到地面上的花草后，角色周围的草会向两侧排开，产生真实而自然的物理避让效果。甚至根据风力等级的大小，这些花草还会产生完全不同的摆动方式。这也是以往的网游里未有过的。

在模拟水面和水体效果方面，《九阴真经》则采用了复杂的水面渲染技术，以此表现水面的波动、折射、环境反射，以及水下由于水流密度造成的扭曲和对阳光的反射效果，并且还表现出了水的深度，水下不但有摆动的水草，水底还表现出阳光的聚焦效果。

同时，水上和水下也使用了完全不同的雾效，水越深周围环境就越暗，这点和现实世界中的物理环境相吻合。而光线被水反射所形成的倒立虚像自然也没有被遗漏。甚至连上下起伏的波浪也被如实展现在游戏之中。

特制音效 热血打斗

凭借这款3D引擎开发过程中的创新设计，《九阴真经》在音效方面的表现也可圈可点。逼真震撼的音效，即便在不适用高端的音响设备下也可以达到高品质的音效效果，配合游戏场景表现，将给玩家带来完美的视听享受。

在游戏动态效果方面，玩家也能通过Flexi引擎的出色表现，感受到战斗中畅快淋漓的打击感，甚至使用手柄的玩家还能体验到超越街机的操控乐趣。这是因为《九阴真经》引擎的动作系统采用灵活的动作混合和控制，可以表现出武侠战斗大范围移动和动作变幻，人物战斗过程将不再是站桩形式。而由于《九阴真经》还采用了真3D的碰撞系统，游戏中的轻功表现真实度也远远高于其他3D网游产品，可以实现武侠游戏梦寐以求的各种轻功效果，跳跃、蹬墙、水上漂等等效果，这将不再只是客户端的效果模拟，而是真正能够使玩家获得在3D世界中自由驰骋的游戏感受。

自《航海世纪》推出，到《九阴真经》的即将上线，蜗牛10年研发实力的积累和集中爆发，精湛创新技术的纯熟运用已经得到玩家和业界的一致认可。通过对Flexi引擎的全面了解，势必大大提高《九阴真经》在玩家心目中的期待度，而这款全新引擎的运用也更标示着民族引擎自主研发能力和实际水准的不断提高。P

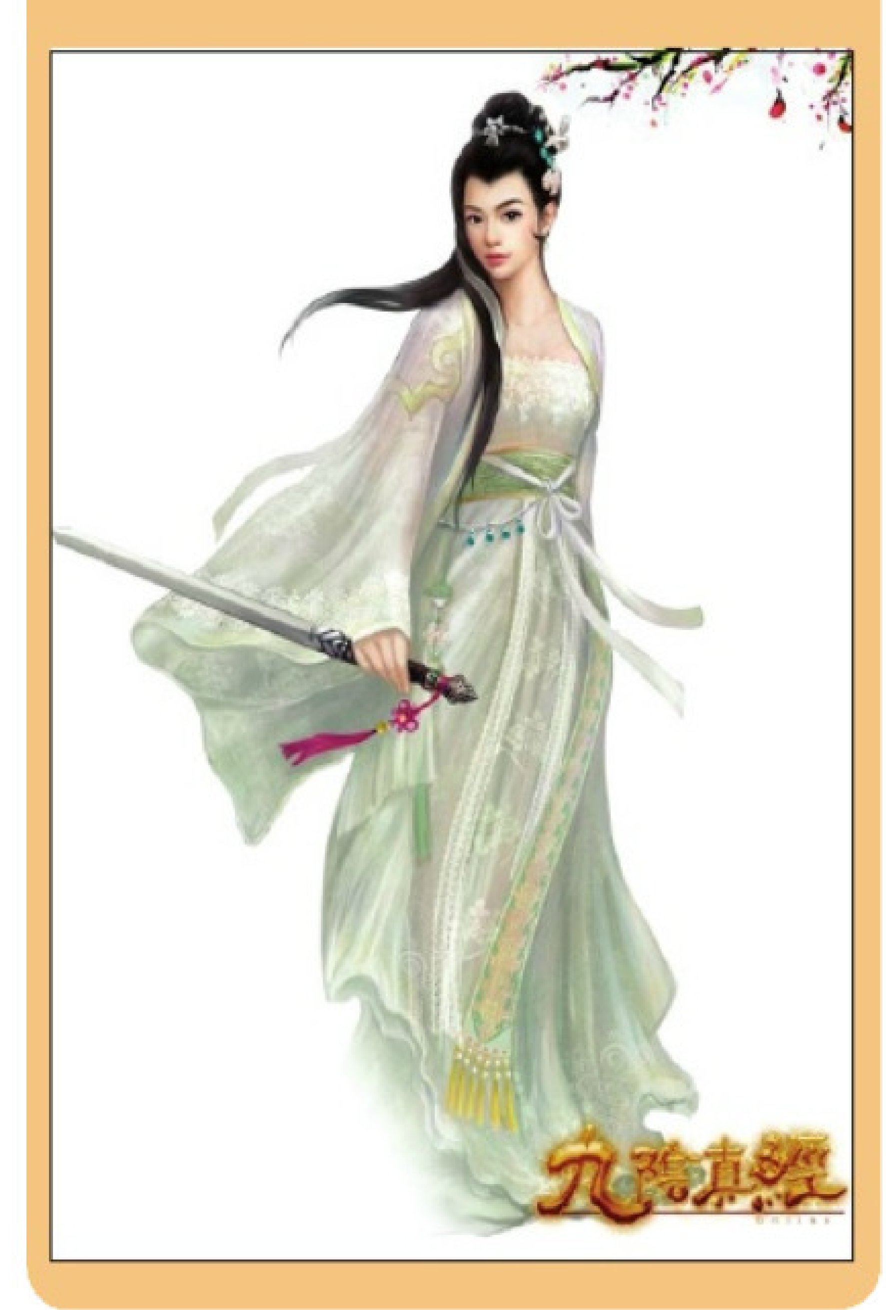

水下效果



水面倒影效果


水面折射效果


船身吃水效果



巨人网络

《绿色征途》天气系统玩法简析！



说起绿色征途岁末的热点，我们不仅要感慨一下。虽然2010年已经过去，但是《绿色征途》在这一年里带给大家的欢乐却不能抹掉。从7月末“出骑制胜”首部新资料片到前不久的岁末新版，《绿色征途》为我们奉献了很多精彩的内容。

岁末新版中，最给力的玩法自然就是全新的天气系统啦！玩家现在外出打仗各个都要学诸葛孔明观星象借东风，利用天气打赢每一仗！

天气战斗系统——《绿色征途》里的“功夫恰恰”

游戏中最吸引玩家的是什么，很多人会回答你：打架！《绿色征途》里，团队出击是主流，打群架非常走俏，把群P这一打架形式演绎的淋漓尽致，但是个人单挑在某种形势下依然让许多人热衷。话说回来，无论是群P还是单P，都离不开自身装备的质量和娴熟的操作，这些主观原因早已不稀奇，想赢得漂亮，两者缺一不可。

如何利用天气系统

玩家想要体验天气系统带来的刺激，必须拥有一样随身携带的道具——天气灵石。在《绿色征途》里，玩家身上的11件装备都会根据自身需要开启灵魂锁链，分为“风雨雷电火”五种属性。正是在这一基础上，利用五种属性不同的效果开启了天气系统，同样的五种天气形式有着不同的奥妙，当然，想要利用它所散发的优势，必须具备天气灵石！

天气灵石的获得

对于灵石的最初印象，是来自系统右边的提示，根据它的信息，我们可以在NPC“天气使者”处免费获得体验版天气灵石。在“天气使者”这里，也可以得到关于天气灵石和天气系统的讲解，一解玩家的迷惑。

灵石分为三种，效果也不同。第一种是最简单的，只需要5个灵石碎片在家族NPC宗祠那里即可合成，它激发玩家隐藏能力后的效果，相对于其它两种，属于最弱的，只需身上有至少3件激活的灵魂装备。第二种则进阶一层，需要至少4个灵魂激活装备，这类灵石需要5个精华的灵石碎片和蓝色灵石图纸在“天机老人”处进行打造。第三种是最高级的，在隐藏属性的激发上，都比前两种具备更加强劲的功能，使用之后的角色外形，也更加绚丽夺目。戴上它有一定的难度，需要20个精华的灵石碎片和蓝色灵石图纸再加上一定数量的银两才可以在“天机老人”处打造。

小贴士：灵石碎片的获得并不复杂，各种类型的绿色Boss，就连凤凰城“金刚的爸爸”都会大批量的爆出来，5个灵石碎片可以利用月光宝盒合成1个精华的灵石碎片。图纸的获得相对难些，只有制服泣血凤凰、古战场的绿Boss和中立三大岛屿的Boss才有几率掉出各种图纸。

5种属性的灵石使用后产生的效果也不相同，比如雷天气下使用的雷石，在天气和自身装备达到要求后，每次攻击都有20%的几率给对手附加“雷霆印记”状态，攻击带有“雷霆印记”的目标敌人则有50%的几率引发一个或者多个“雷霆印记”，每个印记额外带有1500点伤害，最多可一次引爆5个。

关于天气系统的玩家访谈

当天气系统在隆冬的年末华丽登场时，玩家几乎持有同样的怀疑态度，直到慢慢变得熟悉，直至使用得心应手后，才明白它的好处。笔者有幸采访到一位玩家，这位玩家是弓箭系的高手，有魔防物防两套装备，4件攻击装为“风”属性，于是他为自己打造了一个“风”石-凌波，谈起天气系统带来的变化，他马上喜笑颜开地说，“就拿这个风石来说，不管换哪套装备，只要是在“风”天气下，都会增加100点移动速度，还有15%的闪避概率。

听完笔者的叙述，你是否已怦然心动了？其实《绿色征途》中还有更多有趣的玩法，新年已至，各类活动紧锣密鼓的亮相了，你看王城中央那颗许愿树上挂满了礼物，闭上眼睛，为新的一年祝福吧！











完美时空

5年磨一剑 《武林外传》群雄割据



2011年，新年伊始，《武林外传》将迈入第五个年头，虽说完美时空多管齐下、新游不断，但是《武林外传》这款"老江湖"网游依旧保持着旺盛的势头，实属不易！纵观武林历史，自2010年8月推出魔族、飞行等新玩法后，《武林外传》开始逐渐完善曾经吸引人的一些经典玩法，就中精华之所在，便是PvP相关玩点的不断变革——全职业技能调整、魔族高阶技能开放……再往下需要说的，自是更加令人热血沸腾的"帮派领土战"了！

红极一时的帮派领土战

乱世纷争，群雄逐鹿。在《武林外传》的世界，基本上虾米级的菜菜就可以建立一个帮派，为了让这些帮派分出个大小高低，于是有了帮派等级一说；而为了细分那些高级帮派的实力，于是又有了帮派领土战。独有的帮派基地，8大城市据点的诱惑，自然成了各大实力帮派竞相热逐的直接理由。

帮派领土战的参与条件

对于各大帮派而言，参与领土战最大的硬性条件是地区友好度。5级帮其实很好冲，首先"四晶"很快就能把帮派等级冲上去，不过地区友好度那可是白花花的银子啊——只有帮派地区友好度数值到达500000，并且在地区友好度排行榜前50名，才可以对相应地区的领地宣战。

约战与对决

君子不打无准备之仗，每周六晚22:00，系统宣布帮派领土战开始宣战后，达到条件的帮派可以对中意的领地进行宣战。此约战截止日期为第二周的周四晚上20:00，一旦约战成功，系统会给出相应公告，大战进入倒计时。

这时的约战分为两种：

A：两个拥有城池的霸主帮派对决；B：无城池的新帮派挑战。

前者会在第二周的周五晚上20:00打响战役；后者则是在第二周的周六晚上20:00打响战役。很和谐，一切的结果会在周六晚上22:00公布。鹿死谁手，城落谁家，自有公论。

传统的城战与未来的变革

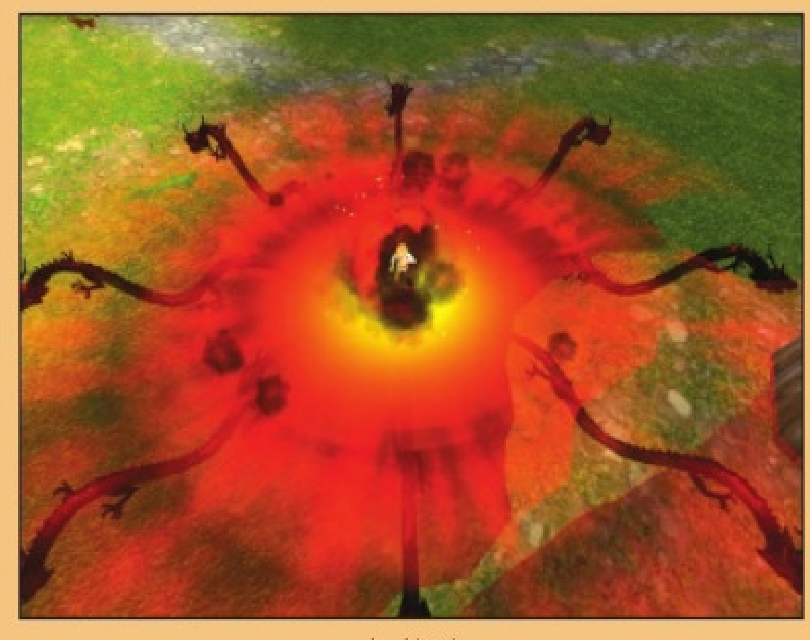
如果你是一位经常参与城战的大侠，那对武林的城战套路一定会非常了解——就是争夺地图内的5个资源点，谁的资源供给率先达到10000就获胜。胜利者拥有城池。当然，如果你对近期的《武林外传》城战感兴趣，不妨去多玩或者官网情报站了解一二，城战目前有了全新的玩法，全新的规则对应的更是全新的奖励——这对钟爱PvP玩法的武林玩家来说，是个相当不错的激励哦！

共筑美好家园，城战之大爱

百十来号人打个头破血流，无非为了帮派领土战中最终收益的那宝贵的"天空之城"。各大地图村落上空漂浮着的那片城池，只有占城帮派的成员才能传上去。城池中内设福利大使、园丁、仓库管理员、精炼师、宠物管理员等诸多NPC，还可以建设帮派基地标志、召唤守护神兽、建设照明路灯等各种帮派设施。我们说MMRPG在如日中天时最好可以推出家园系统，很多游戏都有尝试，武林更是如此。当然，未来如果《武林外传》能有更丰富的家园玩法，相信帮派的各位英雄儿女会更加热血沸腾，充满斗志！

分久必合，合久必分。《武林外传》在经历"魔界"的沉淀后，一场比拼各大帮派实力的大战正在蓄势待发！5年磨一剑，全新的帮派领土战将为《武林外传》的世界注入全新的活力。我与我的战友们已经做好了准备，May the force be with you，你懂的！


东皇太一剑


亢龙诀


战斗，不能缺少的元素


真龙圣体

51wan
《南帝北丐》产品介绍



《南帝北丐》是一款集合RPG+EDU+AVG+CAG(角色扮演+侠客养成+冒险寻宝+卡片收集)四大游戏玩法于一身的武侠RPG网页游戏。游戏在金庸大师所撰写的5部最经典的武侠小说上，以“驱逐外族、光复神州”的剧情主线配合“侠之大者，为国为民”的侠义世界观，为玩家完整的呈现了正宗“金庸武侠精神”，并把其“无私”、“广大”的博爱精神融于游戏始终，辅以制作精美的2D游戏画面和先进的flash技术。

游戏特色

侠客养成——带着东方不败去PK： 侠客系统本质上是宠物系统，贯穿游戏始终。一方面通过引入独孤求败、东方不败、等世外高人，使游戏更具带入感；另一方面通过引入小龙女、王语嫣等美女，给热血的武侠世界带来一丝柔情；此外踏青巡游的奇遇方式，更为侠客增加了几分神秘；同时通过与成就收集系统结合，在收集、获取等方面与普通宠物系统也有明显差异。

探索寻宝——更加丰富有趣的副本： 《南帝北丐》中的副本加入了探索概念，每次进入需要探索的区域都会变化、每次行动时都会遇到随机事件、还有神秘的隐藏房间。配合与小说紧密切合的副本剧情，大幅增加了玩家探索、寻宝、打怪、揭秘的乐趣。

自创武功——自创绝世神功快意江湖： 玩家可在武功、经络修炼到一定程度之后，创造自己的武功。这将是玩家中后期的主要玩点之一。该系统包含了〝自创武功〞和〝自创武功养成〞两大玩点，试想左右互搏结合野球拳的威力，一定会犀利无比！





门派介绍



《南帝北丐》六大门派，少林、华山、明教、古墓、丐帮和逍遥。

少林是六大门派中体力最高、防御最强的门派，配合自身特色有附加嘲讽效果的武功，是队伍中最好的MT。

华山在团队中以群体输出为主要任务，有很强的内功攻击力，是六大门派群体输出能力较强的。

明教弟子擅于打持久战，以五行奇毒为主，使得其在一对一的PK中能力很强。

古墓弟子以增强侠客为主，通过与侠客搭配并控制对手，使古墓派成为六大门派中适应面最广的职业。

丐帮以单体输出，强力爆发为主，有很强的外功攻击力，是六大门派中单体DPS能力数一数二的。

逍遥派拥有许多治疗武功和辅助武功，输出以流血效果为主，是队伍中强力的医生、辅助。





系统玩法

侠客养成： 侠客按照其稀有度和能力高度分一下几类，隐侠，奇侠，豪侠，游侠，义士 。

玩家可以通过功能操作改变侠客的能力值 ，侠客提升境界，境界越高，每次升级获得的可分配天赋点越多；侠客在每个境界固定次数提升资质 ，如果玩家对资质不满意可以使用资质重塑重置将侠客等级返回当前境界的1级。

副本系统 ： 地图的每个疆域都会拥有一个副本，玩家通过指定的NPC并且等级达到一定数值才能进入。每个副本都分为普通版和英雄版，英雄版中的怪物能力和等级都有很大的提高，当然了其中的宝藏秘密也比一般普通版的副本多。

《南帝北丐》推出首部资料片〝笑傲江湖〞，开放全新地图，九大新侠客首次登陆，更多精彩陆续上演，敬请关注！



汇众教育

就业“寒冬”

动漫游戏名企疯狂招聘



辞别旧岁，喜迎新春！在2011年新春伊始，大大小小的公司早已着手拟定招聘计划，准备开始新一轮的“招兵买马”。近日，记者就特别走访了北京各大招聘会场，只见人群熙熙攘攘，招聘展位座无虚席，真是验证了那句话：金三银四——求职、跳槽的黄金时期。不过在采访过程中，记者也注意到在众多的招聘岗位中，动漫游戏类招聘当之无愧的应属行业魁首。无论是从招聘数量上，还是从给出的薪酬待遇上，都位居前列。与此同时，中华英才网、智联招聘、前程无忧等著名人才招聘网站显示：近几个月，平均每月的游戏招聘岗位高达上千个，其中，游戏美工、策划、程序开发相关岗位则占到85%！

近几年动漫游戏行业迅猛发展，成为文化产业中不可或缺的重要组成部分。2010年，中国网络市场继续保持了较好的运行态势，市场规模保持了较为稳定的增长，产品类型不断丰富，海外出口增速加快，市场竞争较为激烈。据iResearch调查报告分析，预计中国未来网页游戏市场将会成倍高速增长，而到2013年中国网页游戏市场可以达到7亿5000万美元的规模。

网游人才争夺战再出新招　以并购变相挖角

行业的发展促使对人才的需求愈来愈大，并且愈来愈加急切。在此，网游人才争夺战再出新招，以并购变相挖角。2010年，有12家中小型韩国网络游戏开发公司被大型网络游戏公司收购，收购目的大部分是为了强化开发力量，获得新的网络游戏生产线。值得注意的是，国内的网络游戏公司也参与收购了韩国网络游戏开发公司。2010年9月，拥有120多名员工的韩国Eyedentity Games是《龙之谷》的研发团队，就被盛大以9500万美元的高价收购。对此，汇众教育北京北三环（游戏）校区校长王红梅直言不讳：“与以往挖人风潮形式不同，但其本质也是对网游人才的争夺。换句话说，还是一种变相的挖角。”

在新招频发的同时，各大动漫游戏名企也不忘砸下重金吸引人才。据了解，巨人网络用于员工薪酬的费用占研发费用的绝大部分，金山、完美时空、网易等游戏行业巨头同样处于此种状况。但是，并不是所有的游戏人才都一定能获得高薪优待。北京一家知名游戏开发运营商HR说，能获得青睐的必然是那些能力过硬的人，兼具扎实的专业技能与出色的职业素质的从业者才是企业最需要的。

陈志鹏（化名）在北京一家游戏企业做游戏程序一年多，月薪从最初的3000元涨到了现在的6000元。而一些学历比他高的同事，工作时间也比他长，薪水却没有他高。问及原因，陈志鹏说：“公司重视的是能力，我在汇众教育北京北三环（游戏）校区学习时，学院很重视实践能力的培养。经常让我们参加一些实际项目的操作，也鼓励我们自己组建团队进行新项目的研发，这些都为我们积累了丰富的工作经验。”



机房



画室

尤其近些年来，优秀游戏人才的紧缺程度随着游戏市场的迅速扩张一同升温，传统的高校教育所培养的人才由于数量不足且动手能力较差，远远不能满足企业的用人需求，越来越多的游戏企业开始将目光转向一些实力雄厚、教学质量优良的职业培训机构，定向招聘专业的动漫游戏制作人才。

在招聘现场，一位游戏公司招聘负责人这样告诉记者：“我们与汇众教育北京北三环（游戏）校区合作已经好多年了，从中直接预订了一定数量的适合企业需求的人才。只要有优秀的学员毕业，就可以立即招聘上岗，省却了很多时间和精力。”与此同时，汇众教育北京北三环（游戏）校区的相关专业教师也表示：“与企业合作的这种‘订单式’人才培训方式，不仅为企业解决了招人难的问题，也给很多学生提供了更多的就业岗位，可谓是一举两得。”

据悉，近期汇众教育北京北三环（游戏）校区受京城游戏名企委托，春季定向培养游戏设计与制作人才35人，入学即签《就业推荐协议》，毕业考核合格后直赴企业工作！

新兴的游戏行业每年人才缺口达巨大，人才供不应求！北京北三环（游戏）校区自成立以来，为社会培养了上千名优秀游戏制作精英，分别成功就职金山、盛大、完美时空、新浪、搜狐等各大知名企业！日前，游戏技能教育有学期短、费用低、学习模式先进、直接就业等优势，是一种更直接的人生选择。

汇众教育北京北三环（游戏）校区　　网址：http://ot.gamfe.com

头牌新闻

掌上明珠新产品《明珠西游》发布会在京隆重举行

■本刊记者 大漠小虾

2011年1月11日，成功运营手机网游《明珠三国》《武林OL》《明珠幻想》的国内手机网游厂商掌上明珠于北京亮马河饭店隆重召开了新品发布会，宣布推出以神话题材为背景的全新回合MMORPG《明珠西游》。手机圈联盟秘书长总编辑蒲元彬担任此次发布会主持，掌上明珠公司负责人CEO高克家、总裁武春雷、COO易峰等人出席发布会。与会者还包括Frost & Sullivan中国区总裁王煜全、飞象网CEO项立刚、易宝支付CEO唐彬、上方网创始人兼CEO王紫上、一起手游网CEO邱景、百度创新发展部负责人孙鹏、畅游互动创始人兼首席执行官玉红、北京天宇朗通通信设备有限责任公司副总裁徐荣耀、机锋网高级副总裁李鹏、台信互联副总裁顾学玉、易观国际高级分析师方丽等。



掌上明珠董事长高克家（左四）和他的团队在《明珠西游》发布仪式上

做为国内首款Q版神话题材的手机网游《明珠西游》，以角色造型生动、场景精美细腻，战斗特效华丽，同时还具备创新的玩法。它首创了空战、海战、地府战的战斗系统，对回合制战斗进行创新。掌上明珠此番正式发布《明珠西游》，是经过了一段时间的封测，征集了大量玩家的意见和建议后，在“精魄”“变身”版基础之上推出的，新版本不仅增加了大量法宝元素，还开通了内测版中“佛光普照”区，更开放更多新地图，并增加了更多的“画皮符”。P

晶合热点

“一将成名”——《三国杀》武将设计大赛正式启动

2011年1月11日，桌游设计与推广厂商游卡桌游召开新闻发布会，宣布“一将成名”三国杀武将设计大赛正式启动。此次大赛以“欢乐、开放、创想”为宗旨，旨在吸引广大插画师和桌游设计师，为时下最时尚的休闲类游戏《三国杀》设计新武将，增添新思路。武将设计大赛针对《三国杀》中尚未登场的12位三国武将进行“三国杀武将图像设计”与“三国杀武将技能设计”两部分内容的征集。目前为“三国杀武将图像设计”征集阶段。桌友网负责人表示，活动正式上线后，点击量飞速增长。尽管图像设计对一般玩家要求相对较高，但并未影响大家积极参与投稿投票的热情。更多资深玩家透露，早已对12位武将完成全套技能设计，仅等技能设计开启。游卡桌游CEO杜彬在发布会上表示，“三国杀武将设计大赛”是国内桌游首次开放式征集卡牌设计，此次大赛的优秀参赛作品将有机会由官方整理修订后，以三国杀“一将成名”扩充包的形式公开发行，届时，将会有数千万《三国杀》玩家欣赏到参赛选手的作品。为此次武将设计大赛特意绘制主题海报的国内知名插画师，胖兔子粥粥应邀出席发布会，并就设计与桌游的密切关系发表讲话。粥粥在发布会上指出，此次大赛的举办，不仅为广大桌游爱好者、设计者提供了一个展现自己才华的专业舞台，更为参赛者进军桌游设计行业提供了支持与鼓励。酒香还怕巷子深，早期胖兔子粥粥就是通过网络大赛而被广大网友熟悉起来，也希望此次大赛的参赛者可以通过武将设计“一将成名”。了解详情可登录大赛官方网站：http://www.zhuoyou.com/wujiang/。



游卡桌游CEO杜彬在会上致辞（上图）
为此次武将设计大赛特意绘制主题海报的国插画师胖兔子粥粥也在会上阐述了自己的经验谈（右图）

《大众软件》获得2010年“中国十佳游戏媒体”奖

1月18日~20日，由中华人民共和国新闻出版总署主办、中国出版工作者协会、游戏工作委员会等单位承办的2010年度中国游戏产业年会在北京召开。本次年会的主题是“挑战 创新 发展”，年会将通过大会、高峰对话、论坛和颁奖典礼等系列活动，对2010



年中国网络游戏出版产业的发展现状进行总结，交流经验，并对做出突出贡献和表现优异的企业和个人进行表彰。在1月19日下午，在大会主会场举办的2010游戏产业“金凤凰”奖颁奖典礼上，《大众软件》杂志再次获得“中国十佳游戏媒体”奖。本刊多次获得这一殊荣。

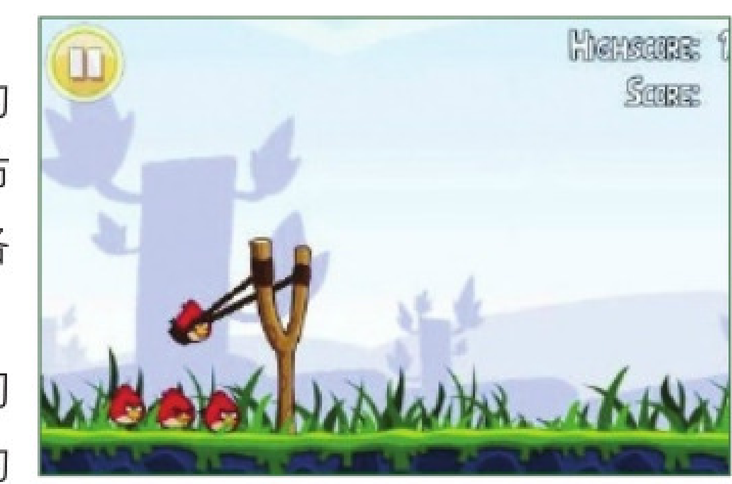
竞游ECL2010年度总决赛开幕

2011年1月11日下午，竞游ECL电子竞技冠军联赛年度总决赛开幕式在刚刚落成的中国电竞中心电竞馆开幕。国家体育总局信息中心副主任杨英、中国青少年网络协会秘书长郝向宏、石景山区委副书记区长周茂非、副区长付生柱、宣传部部长王文光等相关领导出席了总决赛开幕式。作为一项持续全年、覆盖全国、辐射全球的大型电子竞技赛事，竞游ECL年度总决赛将有几大亮点呈现。一是国内外电竞明星齐聚京城展开巅峰对决，黄翔（PanDa.TH000）、王诩文（PanDa.Infi）、李晓峰（WE.Sky）、陆维梁（EHOME.Fly100%）以及获得WCG2010魔兽世界冠军金圣植（EH.GIGABYTE.Remind）、受邀参赛的Grubby共16名明星选手将为本次年度盛典奉献多场精彩比赛。二是各大主流平面媒体、电视媒体和网络媒体竞相报道6天比赛，除了CNTV等网络视频媒体面向全球进行比赛视频直播，人民日报、经济日报、中国日报、腾讯网、新浪网等主流媒体也会实时跟踪报道最新赛事战况。三是新落成的中国电竞中心电竞馆将成为竞游ECL电子竞技冠军联赛的运营场馆，也将成为中国专业的电子竞技馆。场馆集专业网站运营中心、国际直播中心、赛事交易产品研发中心与职业选手培训中心四大中心于一体，拥有顶级的硬件设备，具有高清同步直播和专业视频制作功能，可举办、承办国内外各大电子竞技赛事。四是赛事多元化，本次年度总决赛在保留原有《魔兽争霸Ⅲ》赛事的基础上，还加入了高校DotA表演赛和《龙之谷》表演赛。开幕式以中国电竞中心电竞馆的落成启用仪式作为开始，石景山区区委副书记区长周茂非作为东道主在开幕式致辞，他代表石景山区委区政府向社会各界的大力支持和高度关注表示感谢，他希望通过赛事的举办更好地展示石景山区良好的城市形象和发展环境。竞游ECL组委会执行秘书长王治国代表中国电子竞技运动发展中心向各位领导与会嘉宾给予竞游ECL冠军联赛的大力支持表示感谢，并向与会嘉宾和各大媒体表示欢迎。中国选手李晓峰和电竞裁判李默在舞台上进行了庄严宣誓，表示将严格遵守竞游ECL电子竞技冠军联赛的各项比赛规则。最后，中国青少年网络协会秘书长郝向宏宣布竞游ECL2010电子竞技冠军联赛年度总决赛盛大开幕，这标志着为期6天的ECL总决赛的战幕正式开启。



《愤怒的小鸟》将改编为动画

据外国媒体报道，《愤怒的小鸟》开发商Rovio总裁Mikael Hed日前表示，决定乘胜追击，在游戏的基础上制作一个动画系列。在接受英国电视业网站C21media采访时，Mikael表示，该公司现在已经将主要的精力都放在了这款游戏上，并且已经做好了准备，制作一款“电视或Web动画系列”。《愤怒的小鸟》在游戏上获得了极大的成就，它在iPhone平台的销量超过1000万份；在Android手机的下载量达到了500万次；在69个国家的苹果AppStore中排行第一；在2010年内一整年的时间里，它在美国AppStore稳居前三甲。此举还令《愤怒的小鸟》跟多的成为了一种流行文化符号。自去年8月一炮而红之后，《愤怒的小鸟》就没放过这个机会，将游戏的各种授权给了许多工作室，虽然并未公布具体的授权名单，但是在市面上，已经出现了各种主题周边产品。Mattel公司在本月初推出了一个《愤怒的小鸟》的桌面游戏，该游戏将在今年销售，售价15美元。Rovio还销售了很多该游戏的毛绒玩具等周边产品。前不久，《愤怒的小鸟》出版社Chillingo被EA收购，但是在这次收购中并不包含《愤怒的小鸟》的所有权以及未来游戏的开发权。



晶合新作

《真人快打2011》4月19日发布

据华纳兄弟互动娱乐近日宣布，《真人快打》（Mortal Kombat）的最新一代作品“2011”已经准备在今年的4月19日发布XBOX360和PS3两种版本。“自从2008年发布了《真人快打 vs. 超级英雄》（Mortal Kombat vs. DC Universe）之后，《真人快打》这还是首次单独发布，所以在设计这款新作时设计师的理念也是‘品牌重建’。”华纳互动娱乐公司总裁马丁（Martin Tremblay）说道。在这款新作中玩家将可以看见许多熟悉的新面孔，例如《战神》中的奎爷。这已经是奎爷第二次在其他游戏中友情出演了，他的上一次“客串”是在格斗游戏《灵魂能力——毁灭宿命》中。据悉，在这次发售中将会有标准版和收藏版、锦标赛版等3种版本。其中收藏版将附赠公仔模型、人物画册等周边产品，而锦标赛版将附赠便携格斗摇杆。《真人快打 2011》是由Netherrealm工作室开发的，其中PS3版《真人快打》支持3D模式。

晶合快评

评奖的那些事儿

■晶合实验室 8神经

前几天，正好是第68届美国电影电视金球奖评选揭晓的日子，尽管候选电影大多数我都还没看过，但是依然少不了要关注一下：《社交网络》大获全胜了，不知道生铁会不会因此琢磨个什么选题（生铁：猜对了，2月上期刚做了专题）；《盗梦空间》铩羽而归，这部电影真的是被人高估了吗？“谢耳朵”凭借《生活大爆炸》中的精湛表演捧得最佳喜剧电视男演员桂冠，不由得让人会心一笑……评奖搞得红火，观众也围观得热闹。

金球奖尚且如此，2月底的奥斯卡颁奖就更不用说了。老外的电影评奖搞了这么多年，整个评选流程都已经非常专业和成熟，你可以猜测评委的口味，但却不能揣测其中是不是有什么猫腻，因为那些票房猛收的商业化大片，在评奖中通常都不怎么受待见。看完了老外的电影评奖，回过头来再看看我们的电影评奖，就委实让人不敢恭维。首先我们的几个最有名的电影评奖提名的必须是国产电影，而这些年来国产电影究竟出过几部叫好又叫座的片子，大家都心里有数；二是评选标准和公信力逐渐下降，哪些题材的片子得奖可能性极大，哪些题材的片子连入围的可能都没有（哪怕在国外拿奖拿到手软），大家似乎都能猜个八九不离十。去年的某著名国产电影评奖，虽然是一年一度的评选，提名名单中却莫名其妙地出现了2008年上映的《画皮》和《非诚勿扰》，这样的情况在金球和奥斯卡评选中是绝不可能有的。久而久之，我们的电影评奖几乎也就没什么影迷愿意去关心了。

国产电影评奖是好是孬，这电影评奖的话题，似乎是电影杂志应该去关注的事。我们应该关注的，应该是游戏评奖。说到游戏评奖，各位读者知道哪些？如果您对此有保持兴趣和关注，那么一定知道有号称“游戏界奥斯卡”的VGA年度游戏大奖评选，或者每年E3大展之后的媒体评论奖，再或者是Gamespot网站的年度游戏评选……什么？您知道“鹰头马”？您可真是个有心的好人。和电影评奖不一样的是，游戏评奖中销量肯定是极其重要的一个参考标准，因为游戏评奖不像电影评奖那样需要考虑那么多人文关怀，艺术成就。如果一款游戏销量高，可以证明它好玩，如果一款游戏全世界玩家都公认好玩，那它不得奖似乎就没天理了。虽然说这些游戏评奖会显得比电影评奖更商业化一些，但是至少可以确认，人家的确是按照一个公平的标准在执行，提名的都是真正的大作，也不会把往年的陈旧游戏拿进来鱼目混珠。像今年VGA的年度最佳游戏，提名有《荒野大镖客——救赎》《使命召唤——黑色行动》《战神3》《光晕——致远星》《质量效应2》，几乎都是今年发售的又叫好又叫座的顶级大作，最后《荒野大镖客——救赎》的获奖也算是无可争议。看这些游戏评奖，你能感受到确实是汇集了世界最先进的游戏技术，最好玩的游戏体验。



拉风的游戏达人8神经

回过头来再看我们的游戏评奖……各位朋友，本文到此结束，晚安。好吧，开个玩笑，但是我们的游戏评奖确实没什么好说的。民间评奖不过是把老外评过的那一套照搬一遍，至于官方评奖，貌似评得权威热闹，网游厂商把奖杯一个一个地捧回家去，但他们真的在乎这些奖杯吗？这个我不太清楚，但是我几乎可以确认，哪些网游获了什么奖，玩家们一点都不在乎。至于国产的单机游戏评奖，更是个笑话，如果可以的话，我很愿意也只能愿意将2010年十大国产单机游戏的第一名颁发给《古剑奇谭》，第二名，《古剑奇谭》，第三名，《古剑奇谭》……第十名，《古剑奇谭》。前几天正好某个代表权威的国产游戏游戏评奖结束了，我在“2010年十大最受欢迎单机游戏”的获奖名单里看到了《大富翁世界之旅3》与《古剑奇谭》并列，《祖玛》《侏罗纪泡泡龙》和《生化奇兵》比肩的奇异现象。最神奇的是我看到了一个叫《波斯王子》的游戏——《波斯王子》给力啊！且慢，这不是一个系列的统称么？我忍不住上网搜了一下往年的获奖名单，在2009年的获奖名单里我也看到了《波斯王子》这个名字——《波斯王子》简直太给力了！接下来是2008年的名单，我又看到了亲切的《波斯王子》——《波斯王子》……您“坑爹”呢！

我想，在满地饿殍的某非洲村落评选“十大健美先生”，也不会比这样的评奖更有趣了。且容我自卖自夸一句，这时我突然觉得咱们的“鹰头马”评奖显得格外可爱起来，您瞧，“年度爹妈卖血奸商笑奖”，生铁老爷您当初能定出这样的奖项名称来，实在是太有远见和魄力了！

漫画作者：阿克斯纳颗粒塔



你为什么不喜欢哈利·波特？

■湖南 Dawn

编者按：

《哈利·波特》这套小说估计没有一个人没听说过，这全赖当今无孔不入的立体化的商业宣传攻势。和它相比，其他的儿童类幻想文学作品就没有那么知名，比如笔者小时候就读过的《狮子、女巫和魔衣柜》（当然现在知道它的不相干的人们也开始多了起来，因为他们看过了一个比《哈利·波特》烂10倍的美国系列大片《纳尼亚传奇》——而《狮子、女巫和魔衣柜》是这个系列小说作品的第一集）。《哈利·波特》的流行也不是一日之功，在它推出了3部作品后，2000年，它才被引进中国正式出版。随之而来的是它的电影、游戏和网络话题——几乎可以说中国人对《哈利·波特》逐渐熟悉的10年，也恰恰是中国人对IT业和互联网逐渐熟悉的10年。在不久前，该系列的最后一部电影改编作品《哈利·波特与死亡圣器》的上集已经在国内上映，它还有一个下集，将在不久后上映。此后，我相信这个系列作品所引起的喧嚣也将告一段落。而选在这个时候，我们约了这样一篇稿子，从表面上看起来，它与游戏和互联网的关系并不那么紧密，但我想对于我们的读者而言，这个专题是有其意义和价值的。

（生铁）

如果你不知道“哈利·波特”，你起码有9年没进过电影院，10年没进过书店。当然，你会不屑，你会选择性无视，那么你错过的可能是一个时代，你丢失的可能是一个心灵家园。先别急着吐，虽然流行文化和高雅经典之间并无必然联系，然而这个系列无疑是一个时代的景观。你身在现场，为什么不试着融入其中去把握当下的脉动呢？我知道这本杂志的主要读者年龄层，所以我不是在对little friend或者aging friend说话，而你——又为什么不喜欢哈利·波特呢？“哈利·波特”以下简称HP，指的是此系列品牌，而不是打印机或者生命值。

非主流？

扣这个帽子的时候请一定要慎之又慎，因为该词已然被异化成等同于“左脑思维功能缺损”的不雅词汇，而你同样也不希望因为自己的独特爱好，而遭致人家投桃报李、原封不动的回赠。文化像水，川流不息，而又屡屡改道，莫衷一是。所以何谓主流，定义权不在宣传机器，不在权力机关，不在文坛作协，也未必全由咱们这些市井良民来划定。不过，请不要忽略受众人群这个重要指标。



《阿兹卡班的囚徒》游戏的第一幕，显然制作组仍未拿到角色肖像权

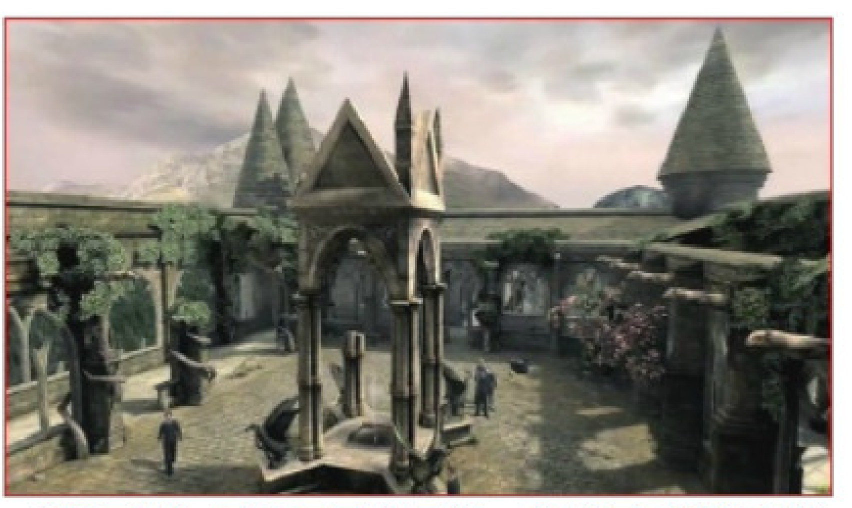
我们且看“HP”这个品牌在经济收益上的耀眼光环，这是一条带动经济规模达2000亿美元的巨型产业链，按现在的美元汇率算，这个数目比2009年北京或者上海或者广州的GDP还要多。由出版开始，书籍原著、改编电影、DVD和高清影碟、电视片、改编游戏、原声大碟、广

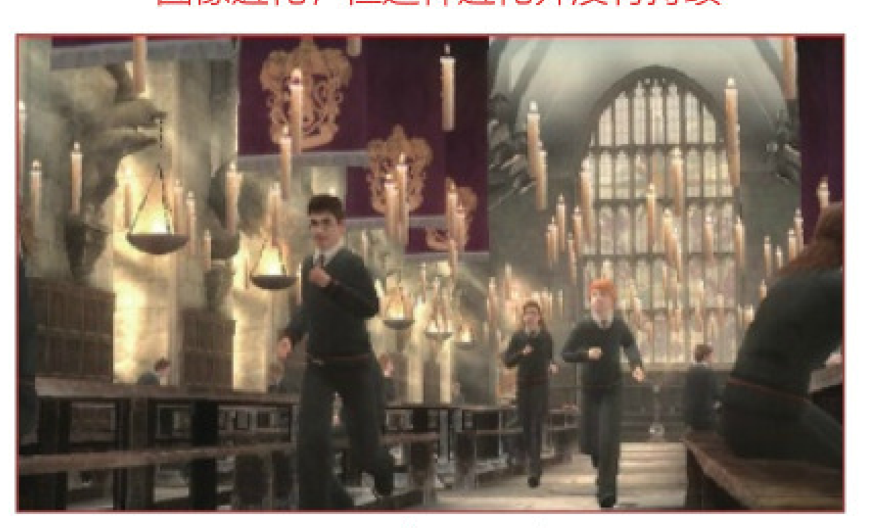


在《火焰杯》游戏中，游戏角色终于和电影中形象一致



HP桌游，好像是关于魁地奇的，这么激烈、野蛮、热血、紧张的竞技运动做成桌游，未免太……


《凤凰社》采用了写实风格，完成了系列游戏的图像进化，但这种进化并没有持续


电影改编游戏第五作《凤凰社》，图像锯齿依然那么多，但在游戏类型和开放性上已经做出了宝贵的变革，并且在校园里留下许多怀旧的线索

告代言……这些周边产品不断衍生，而玩具、服装、手办、食品、饮料、手机等等特许经营商品中也有太多你可能未曾想到而开发商想到了的能卖钱的东西，例如能够以13种手势来指挥电视、DVD播放机、音箱、电灯、车库的英国Kymera牌魔杖，款式与电影中哈利所用的11英寸冬青木魔杖几无二致，价格不算公道，780元人民币。这不仅是一个衍生品产业，简直就是一个创意产业。

书籍销售的成绩是斐然的，7本原著被翻译成包括希伯来语、盖尔语、古希腊语在内的60多种语言，在全球的销量突破4亿册，如果把所有书连起来可绕地球……算了。如果以整个系列计，这是世界发行量第三的纸质书籍，前面有难以超越的《圣经》和《毛主席语录》，这个亚文化群体的忠诚堪比宗教信徒；如果以单行本计，系列第一本《哈利·波特与魔法石》累计销量达1.07亿册，排在世界第六，前面又多出了《古兰经》、《新华字典》和《摩门经》。系列终结作《哈利·波特与死亡圣器》于2007年1月11日封笔，7月21日英文版在全球发售，发售前的这段时间交织着保密与泄密的博弈，你不禁想起了苹果四代发售前工程机丢失的那段轶事。签订严格的法律合同、严阵以待的警卫、启用卫星跟踪系统，总耗资高达1000万英镑的安全保卫工作直指世界人民的公敌——“剧透”。此书发售前已有50万册的预订量，打破了图书预售纪录，发售当天全球售出1500万册，打破了图书首发销售纪录。即使在外界看来较为排斥欧美娱乐文化的日本，根据去年12月23日的畅销书周间排行，首发销量排行119万册的《哈利·波特》仍甩出排名第二的《IQ84 Book3》80万册之多，正所谓不可逾越之堑。67亿世界人口，至少每20个人中就有一人看过至少一本HP原著，如果算上盗版，那将更多。

时代华纳改编电影的成绩是爆棚的，上映10载以来，如果算一个平均数，该系列在北美地区上映第一个周末就能拿下9000万美元，并保持着首映周末“最卖座系列”纪录。现在《哈利·波特与死亡圣器（上）》还未下线，我国观影者已有500万人之多，而系列的全球票房已达55亿美元，成为“史上最卖座系列”，这个荣誉曾归于“007系列”，后者因为东家的破产保护而窘迫得退守到游戏界。《哈利·波特与魔法石》以9.76亿美元的全球票房成为影史第六卖座电影。人家老美看电影，7.5美元一张票，我们这儿看一场电影也要60块钱以上，如果粗略地认为全球票价一个样，那么67亿世界人口，至少每13个人中就有一人看过至少一部HP电影，如果算上盗版，那将更多。

改编游戏的成绩是so so的，因为圈钱目的最为明显而又最容易功败垂成，即使这样，HP的主题游戏也创造了10亿美元的产值。在VGC 2010年度游戏销量统计数据上，《使命召唤：黑色行动》踩在巨人肩膀上笑揽1888万套销量所带来的5亿美元，在第24名的《乐高哈利波特：1~4年级（Lego Harry Potter: Year 1-4）》仍不屈地卖出了395万套。对于一款受众偏低幼龄的游戏而言——不过我就亲眼见识过两家电玩店的老板陪着中学顾客一起玩——此种销量堪称不俗。这款由Lucas Arts出品的游戏在2010年7月的英国全平台销量上甚至打败了画面探索控的《荒野大镖客（Red Dead Redemption）》和同样合家欢面向的《超级马里奥银河2（Super Mario Galaxy 2）》，这是地方保护主义在作祟吗？至于EA出品的电影同名游戏，拜其越来越坑爹的品质所赐，坑得EA总裁Frank Gibeau哀叹单机的游戏时代已结束。除开书籍、电影、游戏，美国奥兰多环球影城占地20英亩的“哈利·波特的魔法世界（The Wizarding World of Harry Potter）”主题公园已于去年6月18日开园，首日就迎来了7000名游客。咱们的世博会占地5.28平方公里首日游客21万人，这个主题公园占地0.08平方公里首日游客7000人，似乎是后者更加“万众瞩目”。当然啦，这个指数没什么科学依据。

若没有闪光的品质以契合受众需求，无以成就品牌辉煌，所以我们应当同样宽容和理解《暮光之城》粉丝的狂热。如果预设亲爱的你为占世界人口年龄结构中六成的15岁—64岁人群中的一员，那么你常打交道的人中，HP的粉丝只会更多，成为粉丝、找寻同好是群体构建的一种路径，纽科姆“A—B—X”的趣缘传播模式中，X就是彼此的兴趣交集。你未必喜欢数据和相信数据，但以上数据的罗列并不是为维护粉丝傲娇尊严，只是为证明粉丝有力量，粉丝即市场，粉丝让HP点石成金，摆出充满铜臭味的收益数据，也只是便于从定量的角度估量轰动程度。

因为粉丝的力量，罗琳阿姨才会从一个住在老鼠出没的阁楼、窝在小咖啡馆用小纸条写初稿的潦倒写手发迹成穿着Vivienne Westwood定制礼服、Gucci高跟鞋、提着Dior或Prada新款手袋的上层名流，一个“雨果奖”（Hugo Award）、“年度最佳作家”、“年度图书奖得主”等等拿奖拿得手发软的白金作家，她的个人资产超过10亿英镑，天上还飞着一颗以她名字命名的小行星；因为粉丝的力量，冒险出版HP首部曲的英国Bloomsbury出版社从一家名不见经传的小出版社才会一跃为国际知名的大书商，美国发行权在握的Barnes & Noble老出版社才会重放光彩，保住了美国的“新华书店”的地位；因为粉丝的力量，哈利的扮演者丹尼尔·雷德克里夫的个人资产才会在10年内达到3000万英镑，这个21岁的聪明孩子早早就把投资的目光转向了地产业；因为粉丝的力量，无辜的珍稀动物雪鸮才会遭受连累，以至于印度将猫头鹰数目锐减归罪于HP的流行，对，这是十分负面的效应。

所以说，如果你认为这是非主流或者不入流，未免有些先入为主。

低龄？

没错，“HP”的前几部是偏向低龄。这里有个很重要的指数——在美国很多中学里推行的“加速阅读”项目中有个名为“学力发展水平范围（Zone of Proximal Development）”的评级系统，通过词汇量、叙事手法、需要了解的背景知识等字面属性来判定书籍的阅读难度，HP首部曲《魔法石》的ZPD是6.6，也就是这说适合六年级读到第六个月的小学生看，很打击HP粉丝吧？然而故事的篇幅和复杂程度，以及多种文学手法的修饰会提升ZPD指数，因此黑人女作家Maya Angelon的优美诗作《我知笼中鸟儿为何唱（I Know Why the Caged Bird Sings）》是6.7，夏洛特·勃朗特的《简爱》是7.9，儒·凡尔纳的《地心游记》则是9.9。而HP系列后续作品的ZPD也随着小说的逐渐深厚而增长，《混血王子》就到了7.2。不过，ZPD反映的是适宜阅读人群的年龄下限，而不是推荐的年龄段，亦即是说，你只要自诩阅读水平高于美国小学六年二级的学生，你就可以读《魔法石》。

ZPD反映阅读难度，另外，“加速阅读”项目又有一个指数唤作“Accelerated Reader Book Levels”。AR指数则反映了读者阅读的持续兴趣，体现为“你如果喜欢这本书，那你会对同系列或同作者其他作品的阅读意愿”，所以《波西·杰克逊与神火之盗》的AR指数要略逊于《纸尿裤超人（Captain Underpants）》——个超级低龄的儿童画本，不要诧异。然而，我们发现，作为黑魔王复出后的承上启下之作，《哈利·波特与凤凰社》的AR指数竟高达44，在同ZPD指数下仅次于高达71的《飘》，这是什么感觉呀！伏地魔 vs 邓不利多！决斗地点还是戒备森严的魔法部！HP粉丝们，请唤起汝等看到“他唯一害怕的人”一章时的激动回忆吧！

如果年龄偏低的主人公使得你产生“儿童向”的印象，那么HP系列的成长避免了这个印象的停滞。成长也是个很好的营销题材，一部精彩的连载作品会激发更多的期待。如果你有幸和有兴趣从第一部原著开始追随HP，你会有着与那个世界里的人物同步成长的美妙感觉，你们的年龄差距不致太大，时间轴相近，你们成长经历的困倦本质相同——怀疑和冲动，你们完成转变后的结局可能不同——你的心中可能风雷激荡，但哈利他们那个世界的史诗已经写就。

有个比喻说，同样是魔法，这层糖霜覆盖着《魔戒》的糖心——救赎，《纳尼亚传奇》的糖心——欲望，《哈利·波特》的糖心——成长。成长首先指的是主人公的成长——从寄养在姨夫姨妈家到11岁入学，度过7个曲折的学年（第7个学年被中断）再到19年后平静生活的片段，哈利不像柯南、大雄或彼得·潘一般青春永驻，他渡过了被欺凌和蔑视的童年，经历了叛逆躁动的青春期，最后从叛逆少年洗炼成有为青年——在国外的“麻瓜”界和巫师界，17岁意味着正式成人。成长也是邓不利多校长将哈利作为击败伏地魔的武器的锻造过程，他一直以最潜移默化的奇特教育方式和授课内容来影响及引导这位后生，“比起让你知道事实真相，我更在乎你的幸福快乐；比起我的计划，我更在乎你的心境平和”，以至于在后几部作品中干脆通篇不


多怀念啊，第一部HP游戏《魔法石》的第一幕，邓校长那个月牙形眼镜出现了贴图错误


乐高版改编游戏十分讨人喜欢，瞧卢平和小天狼星的圆不隆冬的形象



其实合家欢游戏《乐高哈利·波特》销量也不错。我们注意到它的Pegi评级是12，而为什么号称越来越黑暗的《火焰杯》的电影改编游戏的分级却是7+呢？

出现，直到结尾才现身诉清原委（因此涌现了好些论文讨论这种导师制度的优劣）。哈利自我习得的品质、学识、经历以及伏地魔的人格缺陷联合注定了黑魔头本尊的失败。抱歉，远离剧透。

因为成长，HP系列也不会被“儿童文学或电影”的框架所圈定。HP第一部电影的北美分级就是令人惊奇的PG-13（因为里头出现了很多次粗俗词汇“bloody”）而非几乎全年龄的“家长指导（PG）”。配合故事情节的发展，第三部电影海报的基调从明艳梦幻陡转为暗冷压抑，并带动了一大批幻想电影致力于黑暗氛围的营造，这种风格延续到第七部，超高的对比度和暗度使得电影海报几乎沦为皮影戏。而《星期天泰晤士报》评价罗琳的HP系列甚至超脱于青少年文学，“其成功之处在于对黑暗的试探，披着精灵童话的外衣来碰触小读者们潜意识里的恐惧（Fairy tales allow children to process their fears，抱歉翻译得太雅致了……）”。



罗琳对魁地奇的设定和描述十分详细，其实只要游戏开发商努力完善细节和玩法，完全可以做出一个耐玩的游戏



这个游戏封面的哈利不是从媒体剧照抠图抠出来的吧？表情和整个游戏都这么敷衍



只要被疯狂兔子盯上——“啊…巴巴巴…哇”——学得像不像？

以颜色来形容从儿童长成少年的这段时光，即使不是万物明美的金黄流淌，起码也是血气云天的赤红照耀，但恰恰是这种逃离纯真的横冲直撞反倒让我们突破隐瞒的呵护，获取到的越来越多的社会教益，让我们知道成人世界的残缺：“曾经给过我们保护的人，未必能保护他们自己；曾经伤害我们的人，未必会受到惩罚；为我们铺平来路的人，离开前可能来不及告诉我们去路；让我们流露真情实感的人，可能同时引出了我们的弱点；发现问题的所在，也不一定能改善；自以为能改善，也不一定能成功…（《混血王子》的豆瓣网友影评）”伤害、惩罚、保护、去路，HP世界后来演变成一出成人童话，就因为这里横亘着无法回避的终极命题：“死亡”，哪个低龄作品会探讨这个呢？不过，死亡并不是HP的卖点，少年与少女们，你们必须思索人生的归宿及其意义。过去的童话中一句“死了”过于轻佻，在HP世界里这个动作的主语更多地是好人、老实人、无辜的人、被利用的人——例如被伏地魔为在其肉身内藏匿大蛇纳吉尼而杀死的巴希达·巴沙特。因为伏地魔征服死亡的野心，他只会制造更多的杀戮和死亡，这种恐怖情节对于儿童文学而言未免残酷，罗琳细腻的笔触又让这个并不美妙的过程格外痛苦和绝望，包括她本人，每逢在某部小说中“杀死”一个令人敬爱的角色，她都会跑到厨房里恸哭一场。在第四学年，哈利亲眼目睹了一名角色的死亡，从此后他才得以窥见那些运载入校学生的“自动行走的马车”的真相——只有见识过死亡的人，才能看见马车其实是由黝黑、丑陋、食腐的“夜骐”拉运，从象征意义而言，“夜骐”的现世标志着HP终于摆脱了灿若夏花的童话的浪漫秉性。

从过程来看，HP算不上喜剧而更具有“悲剧的思维方式”，死亡阴影弥漫全书全剧，直逼人性，这种悲剧意识甚至改变了作为童话作品判断依据的基本叙事格调，尼采和罗琳都是这么认为：“个人应当忘记死亡和时间对个体造成的可怕焦虑，因为即便在他的生涯的最短促瞬间和最微小部分中，他也能够遇到某种神圣的东西，足以补偿他的全部奋斗和全部苦难而绰绰有余”，所以从原著中，你可以看到很多令人动容的场面，例如在最后的《死亡圣器》的“霍格沃茨的战斗（上）”一章，伏地魔纠集爪牙围攻正义的最后据点霍格沃茨，通牒全校师生称若交出哈利则可免于一死，死静之后，“一个身影爬上了斯莱特林的桌子，哈利认出了那是潘西·帕金森，只见她举起颤抖的胳膊尖叫道：‘他在那儿！波特在那儿！快把他抓住！’

哈利还没来得及说话，同学们已经采取行动。他面前的格兰芬多学生站了起来，不是面对哈利，而是面对斯莱特林。接着赫奇帕奇学生也纷纷起立，拉文克劳学生几乎在同时也采取了同样的行动。他们全都背对哈利，他们全都面朝潘西，让哈利百感交集，既敬畏又感动。他看见魔杖从四面八方被抽了出来，有从斗篷底下，有从袖子里面。”

虽然电影还未上映，游戏还在赶制，但这种逆境中的团结画面足以跃然纸上；从原著中，可以找出太多的动人词句引为诤言，例如谈及死亡，邓不利多校长就说了：“真正征服死亡的人是从来不会试图去寻找逃避死亡的方法的，他接受了自己一定会死的事实，而且明白世上有远比死亡更可怕的事情…….不要怜悯死者，哈利，要同情那些活着的人，更要同情那些生活中没有爱的人。”相较于从黑暗笼罩的反面衬托人性可贵的HP，我们的“主流”文化产品粘着太多的说教味，泛滥着苍白的完美。如果硬要说HP低龄，那里头的道理可是全年龄适用，只是凡人心不坚。

肤浅？

肤浅的对立面是高雅吗？确实，我们这个时代的所谓经典确实带有更多流行文化的痕迹，而且畅销未必代表价值极高，2009年英国编排十年畅销书排行榜，HP系列当仁不让地占据了销量第一的宝座，而同样是产自英国并影响了一代人的巨著，莎士比亚老爷最理想的作品也仅仅位居第45位。

那说回来，什么是流行文化？一般而言，流行文化指的是受到普遍喜欢和热烈追随的文化，也就是“许多人实践和追随的一种普遍的生活方式”，其主要功能自然是娱乐了。每个时代都有每个时代的经典，文化作为一种叙述，具有相当于“语法”的规范，“它是一个时代的写本”，也能引导人们对生活作出新的理解。谁才有定义“经典”的话语权呢？恐怕只有间隔久远的后人才能作出评价。技术的发展促使流行商品的生产周期进一步缩短，而且它们推崇神秘主义多过理性主义，推崇表现形式多于内容实质，不过，如果说高雅文化是受过高级教育、眼光很高很清雅的家伙的菜，曲高和寡的深度是它的讲究，那么流行文化却因其对文化层阶的消解，而具备了更有优势的传播广度，用咱们的话说就是“喜闻乐见”。流行文化甚至不屑于做出精致典雅与粗俗低级的划分，它关注的是当下，无视传统知识分子们视为圭臬并建立起的那套评价体系。

这里只是说明HP系列所具备的流行文化的一些特征，例如快速生产——10年内出版7部小说（仍然让人等得好心焦）和7部电影（《死亡圣器（下）》还未公映）、关注当下——以霍格沃茨为代表的魔法世界与我们的世界平行存在、神秘性——巫术文化，还有流行程度——这还用说吗亲爱的朋友？并不是说HP就不注重精神内核，私以为HP的精华大多凝聚在小说之中，其他衍生品是其他审美意义上的补充，例如电影及游戏，正因为二者的商业定位更明确，所以重在表现特效充斥的画面，而割舍了原著中的众多细节与隐线，因而接触层面有限的受众不能完整地领略个中妙处。

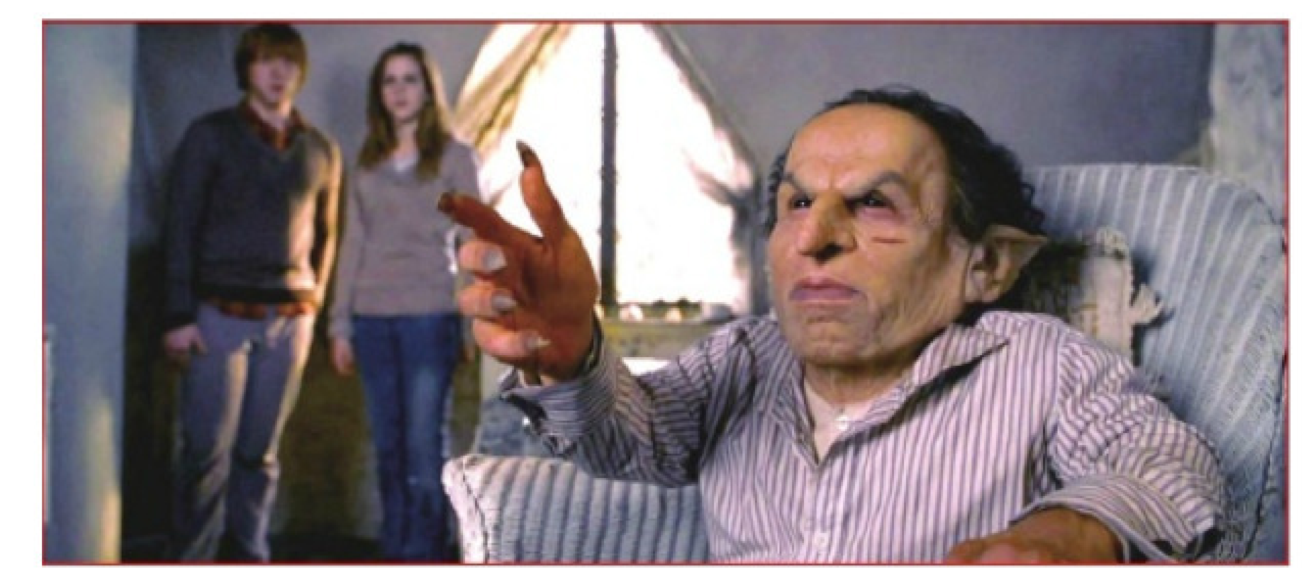
比如从写作技法上来看，HP埋藏了许多令人叫绝的伏笔，可谓“草蛇灰线，伏脉千里”。例如人气颇高（电影中美形的造型也是一个原因……）的“疯姑娘”卢娜·洛夫古德直到第五部《凤凰社》才正式登场，但其实在第四部《火焰杯》“门钥匙”一章中就提到了这一家子，虽然很不起眼：“‘不用了，洛夫古德一家一星期前就到了那里，福西特一家没有弄到票，’迪戈里先生说，‘这片地区没有别人了，是吧？’”这点明了卢娜一家和韦斯莱一家的邻里关系，所以第七部《死亡圣器》中卢娜一家才会应邀参加比尔的婚礼，再后来铁三角一行要拜访卢娜的父亲谢诺菲留斯，罗恩也就知道他们家的大概位置。而卢娜登场时的开场白就是“过人的聪明才智是人类最大的财富（Wit beyond measure is greatest treasure.）。”这是她所在的拉文克劳学院的院训，这又成为第七部中哈利寻找魂器之一——拉文克劳冠冕的最先行线索。好吧，提前透露下，这个魂器藏在“有求必应”屋里，而且在第六部《混血王子》“神锋无影”一章就有提及，同样很不起眼：“（哈利·波特）在老男巫半身像的头上盖了一顶灰扑扑的旧发套和一顶锈暗的冠冕。”无论这些伏笔是否是剧情的关键，至少这个世界是严谨完整的，有心计的HP粉丝甚至可以推出韦斯莱夫人的娘家姓，更有甚者在《死亡圣器》出版前就成功推断了《混血王子》中的“R.A.B”是何方神圣。

从故事结构来看，HP同时具备解谜侦探小说的特质，基本上是“设局—围绕关键事件（也就是副标题指示的事物）进行探索—接近目标近乎成功—惊天地泣鬼神的反转”这种情节链，而“追寻”是贯穿整个故事的关键词，偶尔是真相，如小天狼星·布莱克事件的真相，偶尔是实物，如伏地魔觊觎的3大死亡圣器。略过了中间追寻的过程，也就应了那个戏谑的说法——如果概括HP情节，就是“有一个男孩叫哈利·波特，他最喜欢找伏地魔的麻烦”，例如《魔法石》中“他抢了伏地魔最想要的石头”，在《密室》中“他毁了伏地魔珍藏多年的日记”等等，真是有趣的剧情梗概啊，毕竟善恶交锋不正是跨越千年的最常见的主题么？亚瑟王传奇中，亚瑟一直在追寻圣杯，而在几乎每部HP作品中都能发现这种文学常见的追寻原型。可能后来拍摄的电影会刻意描写一些作为伏笔的细节，但在以描写校园生活为主的浩瀚文字中，你可能很难把握那些吉光片羽的幽暗线索，不到最后证人出现或者卧底自曝，你很难指出谁是好人谁是凶手（对不起，又穿越到柯南那边去了），这尤其体现在《火焰杯》一部，整个“三强争霸赛”就



手办越是巧夺天工越是要价不菲


魔法学校的课堂教学方式和你的中学有什么不同吗？


在“贝壳小屋”里养伤的妖精“拉环”。有个评论说，“怎么我脑海瞬间出现欧弟的脸”，后面马上出现数十个“你一说我也出现了”；又有一同学说“各位再看看背后罗恩的身形，是不是也出现了欧弟的影子？”于是更多的“出现”出现了……

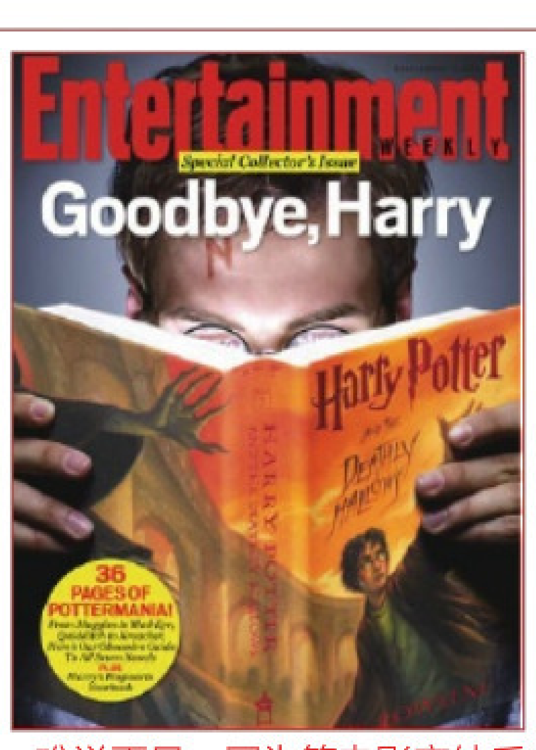


新时代有新玩法，HP的衍生商品繁多而且新奇



Why HP Rules？因为雅俗共赏，老少咸宜，因为大家的内心都是“Believe In Magic”的，这是迪士尼100周年庆的主题曲


即使拍时装照，他们还是在有意拉开“罗恩”与“赫敏”的距离。关于三人的关系，小说在第四部就明显暗示了，导演还要在第七部电影里玩暧昧



难说再见，因为等电影完结后还要再说一次

是伏地魔及其派出卧底主导的骗局，你看了就知道了。麻烦的是，虽然原著通篇是以哈利·波特的视角展开剧情，但他的推理、他的下一步行动的动机，你都无从知晓，小说也不会表现出来，电影就更是如此了。罗琳似乎是特意以轻松的笔调和对琐碎细节的描写来转移你的注意力，暗地里却让哈利来整合线索厘清思路，偶尔还会借着考验哈利的机会考考读者，我们不知道哈利15岁时的IQ有多高，但他至少破解了这个谜语：

“先想想什么人总带着假面（First think of the person who lives in disguise），

行动诡秘，谎话连篇（Who deals in secrets and tells naught but lies）。

再告诉我什么东西总是缝缝补补（Next, tell me what's always the last thing to mend），

中间的中间，尾部的尾部（The middle of the middle and the end of the end）？

最后告诉我你想不出词的时候（And finally give me the sound often heard），

哪个字经常被说出口（During the search for a hard-to-find word）。

现在把它们连起来，回答我（Now string them together, and answer me this），

什么是你不愿意亲吻的动物（Which creature would you be unwilling to kiss）？”

从文化积淀来看，HP继承了欧洲文明的瑰宝，也就是古希腊、古罗马神话和圣经文学传统。首先，那些西方神话中粉丝众多的神兽都纷纷加盟HP，有三头犬、独角兽、马人（就是人马）、蟒怪、凤凰、“鹰头马身有翼兽”（和狮鹫有些区别）、人狼（被感染者，纯种的为狼人）、龙（西方龙）、人鱼（不是你印象中的童话版）、斯芬克斯（电影中没登场）等等等等，而HP中的巫师咒语其实是一种曾经真实存在、后又失传的盎格鲁·撒克逊古语。第二，角色的本名或教名都很有讲究又符合人物的性格，均来自于希腊神话、中世纪传说、拉丁语、或者带着古英语调调的构词法，例如麦格教授的教名米勒娃（Minerva）是罗马神话中智慧与勇气女神的名字，她的希腊名字叫雅典娜(Athena)，该女神以冷面示人且智勇双全；例如“大脚板”莱姆斯·卢平（Remus Lupin）拉丁文Lup是“狼”的词根，英文Lupine意为“与狼有关的”，在法国一些地区的方言中Lupin就是狼人的意思，而Remus则是罗马传说中一对被母狼养大的双胞胎之一的名字；还有西弗勒斯·斯内普（Severus Snape）教授，这是个典型的运用构词法创造出来的名字，“us”可以看作形容词词尾，那Severus的词根就是英语单词severe或sever，前者的意思是严厉、刻薄，后者的意思隔离、可引申为孤独。当你看到《死亡圣器》“王子的故事”一章或者电影《死亡圣器（下）》时，你才会知道这个名字后面隐藏着多大的牺牲与委屈。

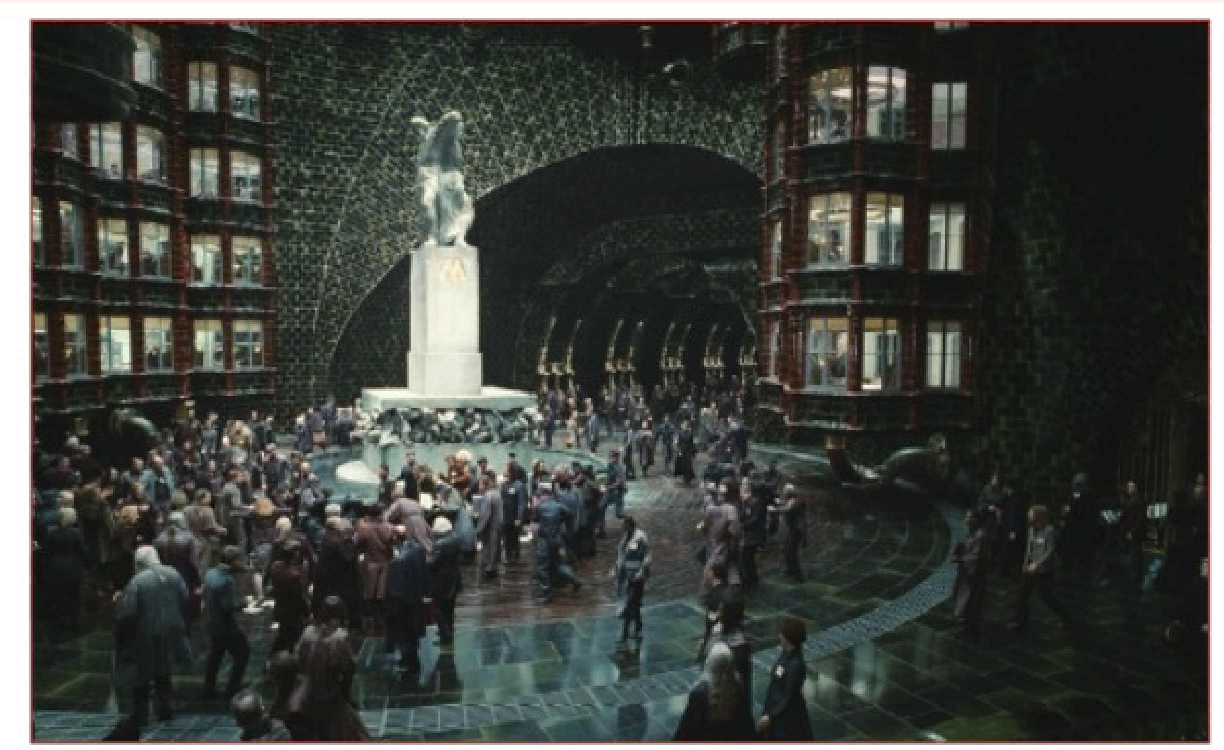
套用希腊名字，加入古代神兽只是浅显而又时髦的表现手段，而HP更深层的内涵则是神魔传统关照下的隐喻以及超实主义。根据央视精品节目《第十放映室》“哈利·波特”特辑那一期的解读，HP的主要冲突除了魔法世界与麻瓜世界的对立，还有魔法世界内部的善恶对立，而“表现后一对立的原型是古埃及的鹰蛇之战的传统神话母题，伏地魔代表蛇的一方，魔法学校代表鹰的一方，哈利所在的格兰芬多学院影射的是鹰头狮身的瑞兽葛莱芬（院徽就是这个），由于狮子与老鹰分别是统治大地与天空的动物之王，所以，鹰头狮身的葛莱芬成为阳界的主宰、统治力量与德行的象征，成为阴暗与邪恶的蛇的对立面。”看起来不那么浅薄吧？伏地魔追求长生不死，这隐喻了人类意图征服自然的无休止贪欲（对，“与天斗其乐无穷”在西方人看来不可想象），这是每个人内心深处都有可能出现的非人性、反自然的心魔，以摄取人类快乐欢欣为生的摄魂怪是现代人心理抑郁症的实体化表现——迷茫、苦闷、孤独、发狂凝结成这么个丑陋的黑袍怪物，而哈利就象征着现代人的自我拯救，从主人公——哈利这个最普通的名字可以看出，而“魔法的复兴就是为丧失了灵性的现代人招魂”。好深奥啊。

那魔法题材为什么会符合现代社会的阅读期望呢？个人的观点，除去渴望战斗证明自己的激情，在理解世界这个问题上，科技理性的解释比起神秘巫术的解释要无趣得多，“唯物论追求的‘进步’只会带领人们前往一个令人乏味的深渊（Andrew O'Hehir说的，不是我说的）”，况且技术水平又总是限制想象力的发挥，魔法的想象就能无拘无束。不过换个角度想，或许是魔法爱好者的理科成绩不怎么好的原因吧。还有一种观点认为，魔幻的流行源于现代人普遍存在的不安全感，现在不是都在提什么“风险社会”嘛，所以他们试图避世于虚幻的魔法世界，重新找寻美好和纯真。正宗的魔法世界里全无工业机械

的产物，霍格沃茨里麻瓜的东西全部失灵，正反映了人们对现代工业文明的逆反，逃遁于乡野田园的想法谁不曾有过呢？所不同的是，发达西方国家的乡村生活美妙而又安全，充满天人合一的闲恬，咱们这就是“故乡沦陷”了。

我们有武术文化，西方有巫术文化，我们喜欢金庸武侠，他们喜欢剑与魔法，这都是文化传统下的蛋。文化隔阂使你着迷于同样十七八岁的明教最年轻教主、十九岁的大理镇南王世子闯荡江湖的传奇故事，却对年纪相仿的HP主人公们的历险略有排斥。或许文化隔阂削减了你对HP的兴趣，但是切莫忘记，透过魔法的外围，HP讲述的其实是一个魔法包装下的现代成人童话，所以阅读和观看HP时并不需要抱有对西方文化陌生这种负担，我们的现代生活内容与西人无甚差异。你看，霍格沃茨的寄宿教学模式和你的大学有什么两样呢？巫师世界作为一个有序社会，霍格沃茨作为一个社会单元，都设立有严格的行职权部门和机构。霍格沃茨里发生的那些拉帮结派啊、朦胧早恋啊、坏老师欺负学生啊，和你的高中有什么两样呢？巫师世界里同样也有影射我们社会的官僚作风、商品文化（第四部《火焰杯》还出现了国际贸易和假冒伪劣产品问题）、科技进步（更厉害的魔法）等等。HP是“用各种象征符号勾画出的一幅社会意识形态画面”，《凤凰社》讽喻了行政对教学的干预，《混血王子》讽喻了政府对公共事件的隐瞒，《死亡圣器》则控诉恐怖极权政治，呼吁社会多元化。好吧，这些总结全文中心思想的本领都是在中学阶段练出来的。

我们常挂在口上的“魔幻”其实应该指的是“奇幻”，奇幻又分西式奇幻和东方奇幻，西式奇幻再分“主流奇幻（High Fantasy）”和“剑与魔法类奇幻（Sword & Sorcery）”，前者由托尔金老爷子开山立派，他又进一步提出了“第一世界（现实世界）”和“第二世界（架空世界）”的概念，而后者必须设定得严谨可信，使作者能够“以戏仿的叙事策略反映第一世界”。HP明显属于“主流奇幻”，但巧妙之处在于，“它将‘第一世界’和‘第二世界’在时间与空间上并置，使魔法世界与麻瓜世界相互渗透，古老神秘的魔法世界中充满了对现代真实社会的戏仿。”HP它依赖神话，解构神话，它也是反英雄的，正面人物并不是如传统英雄一样高大全，他们有着自己的缺点，冲动、嫉妒、猜忌、报复心强等等，甚至连霍格沃茨最伟大的校长、伏地魔“唯一害怕的人”——邓不利多也绝非圣人，他有着并不光彩的过去，曾被黑巫师格林德说动“为了更伟大的利益”而征服麻瓜界，这段黑历史也被无良记者丽塔·斯基特添油加醋地大书特书——瞧，这里又讽刺了狗仔队。反面人物也并不是从头坏到底，伏地魔其实也算是一个令人同情的悲剧人物，《混血王子》详细叙述了伏地魔的童年和少年时期，你会发现从汤姆·马沃罗·里德尔（Tom Marvolo Riddle）转变为伏地魔（Lord Voldemort），并不仅仅是颠倒字母顺序，而是和儿童的成长环境和社会氛围有深切关系，育人要先育德啊。还有一个大坏人，是“为了更崇高的计划”故意坏，这个秘密绝不能告诉你，因为“赤胆忠心咒”……



伏地魔得势后，魔法部大厅的雕像从“金色同盟泉”换成了“成百上千的麻瓜支撑着雕刻华丽的宝座上的那个巫师”，以“巫师中心主义”影射“人类中心主义”



这些飘忽不定的摄魂怪能够夺取人类心中最美好的回忆，从象征的角度上来说，摄魂怪可以被当成是“当代人心理抑郁症的实体化表现”



十年光景，变化多端。“感谢罗琳，让我们用十年的时间忘记，我们永远是麻瓜”

C.S 刘易斯（C.S. Lewis）为孙女构筑出纳尼亚国度，刘易斯·卡罗尔（Lewis Carroll）为友人女儿搭建成仙境世界。当那个世界饱满丰富的时候，她们都过了读童话的年纪。13年前，那个带着闪电形伤疤的小巫师走出碗橱，穿过破釜酒吧，来到对角巷；13年后，丹尼尔·雷德克里夫将在银幕上做最后的谢幕演出。伴随着年岁流逝不可阻挡的淡淡忧伤，HP即将完结。而你为何不趁着最后的机会试着去感受HP的魅力呢？HP就是这样的一部时代精品，它将传统与现代接合，那些以森林或城堡为场景的中世纪童话离我们太远；它将想象与现实接合，没有在神话和幻想的思索和普及上驻留更久，而是借着可信的巫师社会戏仿和讽喻“第一世界”；它解构了文学传统中的“英雄受难”与“英雄学艺”，塑造出更亲切和贴近人性的反英雄（这个词并非英雄的反义词）。你认为它“非主流”，其中的幽怨缠绵只是很细微的支线；你认为它“低龄”，它只是准入门槛低，老少咸宜，雅俗共赏；你认为它“俗套”，它末尾的转折绝对让你始料未及；你认为它“肤浅”，我可以以魔法石制造者尼古拉·梅勒的名义担保，HP浅显但绝不肤浅，HP厚实且足够厚重，普实的人会记住那些鲜活的面容和感人的话语，矫情的人可以读出深远的意味。你为什么还不喜欢哈利·波特呢？



北京软星《仙剑奇侠传五》专题报道（四）

——剑意无悔分仙魔

■北京 软星研发团队

如果要把一款RPG仅分为两大部分来阐述的话，那么一个是剧情，另一个就非战斗系统莫属。本期要和大家谈的也正是关于“仙剑五”战斗系统的话题。“仙剑”系列从一代到四代，每一代在战斗上都有自己的特色和风格，每一代都给玩家带去了不一样的快乐与兴奋，“隐蛊”“酒神”“乾坤一掷”等等，相信这些名字能够唤起不少玩家当年的美好回忆。

战斗系统在整个游戏制作过程中可以说是最先成型，而最后定型的一部分。从只有普通攻击的基础版本，不断变化提升，到最后包含法术、绝技、合击、封印、偷窃等等的丰富体系，每一次改变都让制作者体会到了一份喜悦。拿出最早的战斗截图和如今的游戏效果相比照，坦白地说我们确实有丝丝的自豪和成就感。

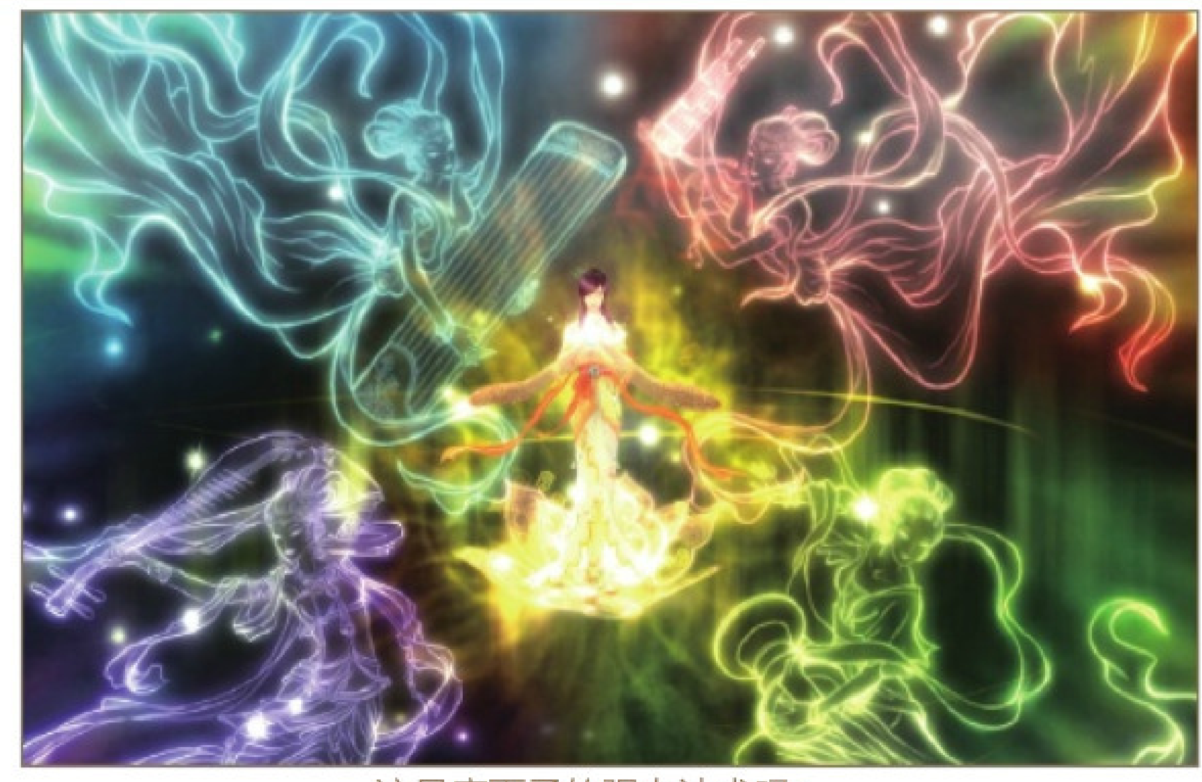
考虑到玩家的习惯等问题，“仙剑五”在战斗系统上并没有做彻底的改变，虽然我们也曾收到过一些要求增加战斗难度、增强战斗的操作要求等建议，但经过再三权衡，我们还是没有采用。因为我们认为，“仙剑五”的战斗最应重视的并不是这些方面，而是如何尽可能地提升战斗节奏、打击感、爽快度。刀光剑影行云流水、进退攻守一气呵成，我们希望“仙剑五”的战斗系统能够带给玩家这样的体验与感受。

在战斗系统的测试过程中，为了避免拖沓、迟缓的不佳感觉。我们从每一个可能的方面入手，对整个战斗过程进行了多次改进。动作频率的调整、站位布局的安置、镜头视角的切换、行动交替的算法，虽然单独来看这些举措每一项似乎都不算显眼，但当这些细节全部综合起来后，其带来的改变却十分惊人。“这样一下子就比之前好多了”，诸如此类的话让人十分欢欣鼓舞。另外“仙剑五”的自动战斗也不再是单一的普通攻击循环，玩家可以为每个角色设定战斗类型，如：重视攻击、重视法术、重视治疗。自动战斗时，角色将按照玩家的设定采取行动。

“如何学技能才最让人兴奋不已？”这个问题的有趣之处并不在它的答案为何，而是提出本身。“升级、买卷轴学技能”这种想法是如此的顺理成章，以至于几乎让人忘记了还有其他可能。“以彼之道还施彼身”，想来没有比这更加大快人心的了。于是“我们要让主角可以获得Boss的技能”这个提议出现了，为了突出这一概念，我们甚至增加了已经确定好的角色技能树。

“重现经典招式”，可以说是“仙剑五”希望带给老仙迷的一份礼物，同时也是一种心情，一种对“仙剑”系列的难舍。在“仙剑五”的世界中，蜀山派的超凡剑式将以全新的3D效果和大家

制作：北京软星
发行：未定
类型：角色扮演
发售日期：未定
期待度：★★★★☆


这是唐雨柔的强力法术吗？


好华丽的大招！那个朦胧的潇洒身影，是传说中的龙幽吗？

见面，当然视觉效果的提升并不会将原有的招式改得面目全非，因为那样的话也就不算重现了。相信当一剑化万、从天而降时，熟悉仙剑的玩家心中一定会响起同一个声音：“啊！原来是……”重现的招式并不仅限于蜀山的招式，也许一个普通的小怪也会带来意外的惊喜。因此当在游戏中看到熟悉的招式时，不用怀疑，没错，这就是你心中想到的那一招。

打击感对于“仙剑”这样一款游戏来说，也许确实并不像一些知名动作游戏那么重要，但却也丝毫不容轻视。无论动作、技能做得如何迅捷有力、火爆华丽，一旦缺乏打击感，那么一切都将大打折扣。为了强化打击感，我们从动作、特效、音效等多方面考虑，而尝试的过程中自然也少不了失败。一些很不错的想法，试做后因为种种原因而不得不放弃的情况也时常出现，这时候总是难免让人有些失意。不过经过大家的努力，最后的效果相信还是能让玩家们满意的。

除了一般的攻击手段外，“仙剑五”的战斗中还有一个特殊“封印”功能，通过完成封印玩家可以获得“符”（符在“仙剑五”的用途十分广泛，具体的我们留在下期和大家细说）。“仙剑五”的封印方式有些异于传统，玩家首先需要在敌人身上施加一个“印”，然后只要在敌人身上的印没有解除的情况下将该敌人消灭，就可以封到符了——因此准确地说，应该是“印封”，先印而后封。不同的敌人封印难度自然也不同，有些强大的敌人往往只一回合就可挣脱身上的“印”，而看似弱小的怪物则有可能随时脚底抹油逃离战斗，如何才能封到更多的怪物就要大家自己在游戏中摸索了。

即便是路边的敌人我们也希望能够带给玩家一些全新的体验，因此敌人“视野”的概念就被引入了。“仙剑五”同样采用可见敌人近身触发战斗的遇敌模式，而不同的敌人则具有不同的视野，就是说玩家可以从背后偷偷靠近敌人而不被发现，当然也可趁着怪物转头时从它身后溜过而避免发生战斗。不过过多“躲避”会导致等级提升缓慢，之后在进行Boss战时稍一疏忽就要“大侠重新来过”了。那么“视野”到底有什么用呢？用途就在于“偷袭”，在未被怪物发现的情况下由背后触发战斗，此时玩家就可以率先攻击怪物。同样如果被怪物从背后靠近触发战斗的话，则会进入被偷袭状态，这时就只能等着挨打了……最后要提醒的是也有少数敌人是具有360度视野的，这种敌人当然就无法偷袭了。

小怪已经用心，Boss又怎能随意。我们不愿“仙剑五”的每一个Boss都仅仅是血多磨时间的沙袋，因此在Boss的AI设计方面尽可能加入了一些特性和变化，召唤、分身、改变形态等等，希望大家在战斗中可以找到体验到多种不同的乐趣。至于“仙剑五”战斗中的光影效果在此就不多加介绍了，正所谓眼见为实耳听为虚，文字描述永远无法和实际效果相提并论，我们之后也会按计划公布相关的战斗视频，到时大家可以自己判断优劣。

下一期的内容依然和战斗有关，但侧重点则会变为“仙剑五”中的装备、物品及相关系统，想要知道主角们究竟会持有怎样的神兵利器，封印所得的符究竟都能用来做些什么，通过合成系统炼化物品又会发生哪些特殊事件，就请期待下一期的大软“仙剑五”专题吧！



终于能看到主角们战斗的华丽身姿了

仙迷往来：

1.“仙剑五”宣传CG2的制作已经排入计划日程，另外这里可以负责任地告诉大家，宣传CG绝不止两部。

2.此时距离春节还有一周，不过等这篇报道和大家见面时，就应该是春节之后的事情了，那在这里究竟是应该给大家拜早年还是拜晚年呢……总之，祝大家节日快乐！

3.“仙剑五”的繁体化工作已经开始进入准备阶段，一切顺利的话，我们希望简繁体版“仙剑五”可以同步上市！

4.热心玩家“捡耗子”送来的“仙剑”周边已经收到，卷轴、明信片等制作得都很精美，谢谢啦！

从深海到蓝天



生化奇兵——无限
BioShock Infinite

■江苏 老黑

鬼才Ken Levine为我们带来的两部《生化奇兵》，堪称是最不像FPS的FPS作品，玩家不再关注用强力武器将所看到的一切能动和不能动的物体轰成碎渣，而是沉浸于角色体验之中不能自拔。在没有序列号的"续作"《生化奇兵——无限》（以下简称BSI）中，我们将从深海之下的极乐城飞跃至一座浮动的巨型都市——哥伦比亚，同时还要穿梭时空回到上世纪初叶。故事发生的时间和地点，同时也是《生化奇兵》故事的起源。

破灭的神话

其实，哥伦比亚并不等同于《星球大战》中违背物理定律的"云城"，或者是日式RPG里面那些浮空原理只能由玩家自行脑补的近似空中都市。就像Ken Levine创造极乐城所遵循的原则那样，哥伦比亚是基于现有科技和玩家日常经验范围内的原理所构造出的全新世界，并且还体现着浓重的时代背景：20世纪初的美国人沉浸在科技进步和经济繁荣所带来的荣耀感之中，此时的美利坚已经展露出一个新兴帝国的峥嵘。哥伦比亚正是作为美国卓越主义的象征腾空而起的。



宣传机器依然在鼓吹着已经破灭的神话

在莱特兄弟还在为了第一架动力飞行器的上天而绞尽脑汁的时候，依靠巨型热气球提供浮力，以螺旋桨和蒸汽机为动力，以太阳能为能源储备的哥伦比亚就已经昼夜不停地进行环球航行了。作为一块能够自由翱翔在世界任何一个国家领空的巨无霸，美国的霸权主义分子们自然打起了哥伦比亚的主意，他们将其迅速武装化，变成了一个移动的空中堡垒。之后出现的一系列围绕哥伦比亚的国际争端，那些瘦死骆驼比马大的老牌列强也联合起来施压，迫使没有胆量挑战全世界的美国政府放弃了对这片空中领土的主权。被抛弃的哥伦比亚就这样从公众视线之下消失，变成了一个同人类社会彻底隔绝的孤岛，它的居民自发建立了一套行政管理体系，原先的美国卓越主义在这种环境下体现出了极端的排外性，而它所承载的尖端科技，则催生出各种反人类的实验项目，质粒研究正是在这一时期进行的。

制作：Irrational Games
发行：2K Games
类型：射击
发售日期：2012年
期待度：★★★★

哥伦比亚欢迎你

一个乌托邦破灭后的封闭世界，一个掺杂着大国沙文主义、种族主义的病态世界，这就是哥伦比亚的真实一面。然而，初次来到哥伦比亚的玩家，可能只会感受到翱翔于云端的浪漫一面，而这种错觉，正是项目开发监督Tim Gerritsen希望达到的效果："我们想要营造的是20世纪初美国独立日的欢庆氛围，场景的主色调为星条旗上的红、蓝、白三色，到处都是美利坚的文化图腾和飘扬的国旗，粒子系统营造出了欢乐和温馨的氛围。然而很快你就会发现其中的异常：民众皮笑肉不笑的表情、文明的外表所包裹不住的邪恶、街头随处可见的极端标语。"在制作组演示的一段实机视频中，我们看到了一位身着山姆大叔行头的政客用夸张的肢体语言，对着空空如也的观众席激情演说，看到了乌鸦在啄食公园中倒毙的马匹，看到了面无表情的女店主机械地打扫着门前，全然不顾自家小店早已在大火中化为灰烬……总之，你绝不会带着家人去这个鬼地方度假。

我们的主角是一个名叫Booker DeWitt的年轻侦探，他被同行所排挤，内心苦闷无比，但却得到了来自神秘客户所提供的一份工作——前往已经"消失"3年的哥伦比亚，找到一个名叫Elizabeth的女子。

看似英雄救美，实则夺命狂奔

接下来玩家要经历的，其实并不是一个俗不可耐的英雄救美故事，而Elizabeth也不是什么等待王子一吻唤醒的睡美人，事实上"救援"行动早在游戏开始后不久便顺利完成了。留给Booker的困难就是如何以一个"外来者"的身份将哥伦比亚的合法居民带走。值得庆贺的是，同前作中那些等待玩家做出"收割"还是"拯救"选择的"小妹妹"们相比，Elizabeth掌握着各种威力强大的质粒魔法，她在关键时刻释放的"大招"，以及玩家与其合作出来的连携攻击将会是克敌制胜的关键。比如女主角可以在敌群头顶上召唤出暴雨，而Booker则可以释放一道闪电，让杂兵们悉数触电而亡。对于躲藏在墙角的敌人，Elizabeth会用意念传送特技将



如梦如幻的场景，外表光鲜下的是极端的病态和黑暗



哥伦比亚俨然是一座飞天要塞



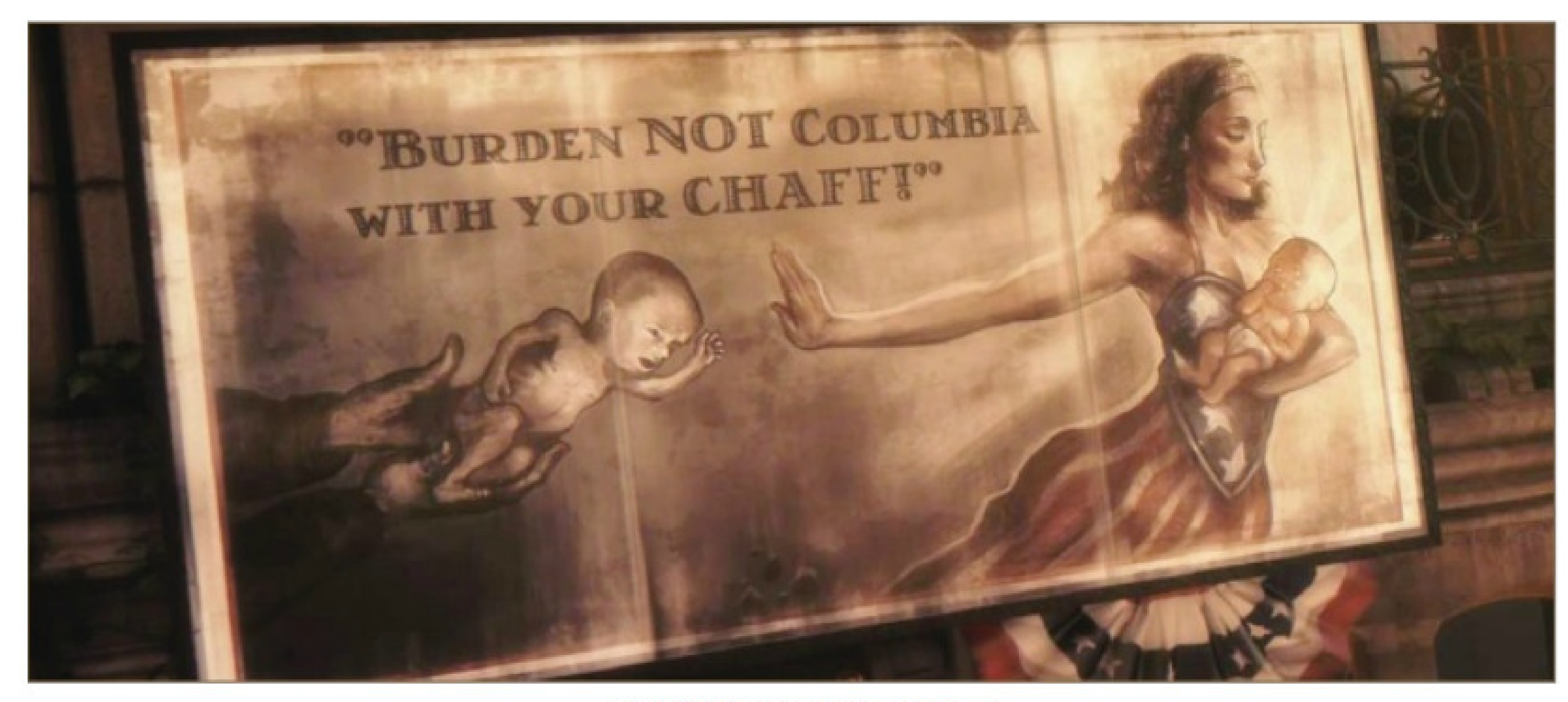
总之不能让Elizabeth太累

你手中的霰弹枪送到敌人身旁，玩家则以心灵遥控来扣动扳机开火。女伴尽管强大，Booker也必须要担任起保护者的重任，避免Elizabeth耗力过度，导致故事朝着"杯具"的方向发展。

其实，半吊子侦探Booker也绝非善类，他能够熟练使用从柯尔特大号左轮到斯普林菲尔德步枪在内的武器，而且还可以通过嗑药来获得一些超能力。比如在Demo中我们就看到了主角将一瓶贴着"乌鸦谋杀犯"（Murder of Crows）的药剂一饮而尽，随后便在一个封闭空间内召唤出了黑压压的乌鸦，完美复制了希区柯克在《鸟》中创造的那一著名场面。

同前作外观上显得笨拙无比的"大老爹"（Big Daddy）相比，本作无论是主角还是敌人看起来都像"正常人"，如果你带着这个错觉去玩哥伦比亚，那么那些外表正常的人类很快就要让你知道"人面兽心"一词的真实含义。除了那些滥用质粒改造的居民以外，还有很多科学怪人（Frankenstein）式的古怪机器会以将Booker撕成碎片作为唯一行动目标。

"之所以不将这款游戏命名为《生化奇兵3》，是因为我们希望BSI所体现的并不是一种延续，而是一个全新的开端。"距离2012年的最终发售期还有很长一段时间，仅从目前公布的冰山一角之中，我们就看到了类似《镜之边缘》的主视角"跑酷"、《古堡迷踪》的双人合作式冒险以及时下流行的沙盘式世界观设计，相信Ken Levine接下来还会给我们带来更多奇思妙想的设计亮点。



赤裸裸的种族主义宣传画

不管胜与败，英雄永远无敌！

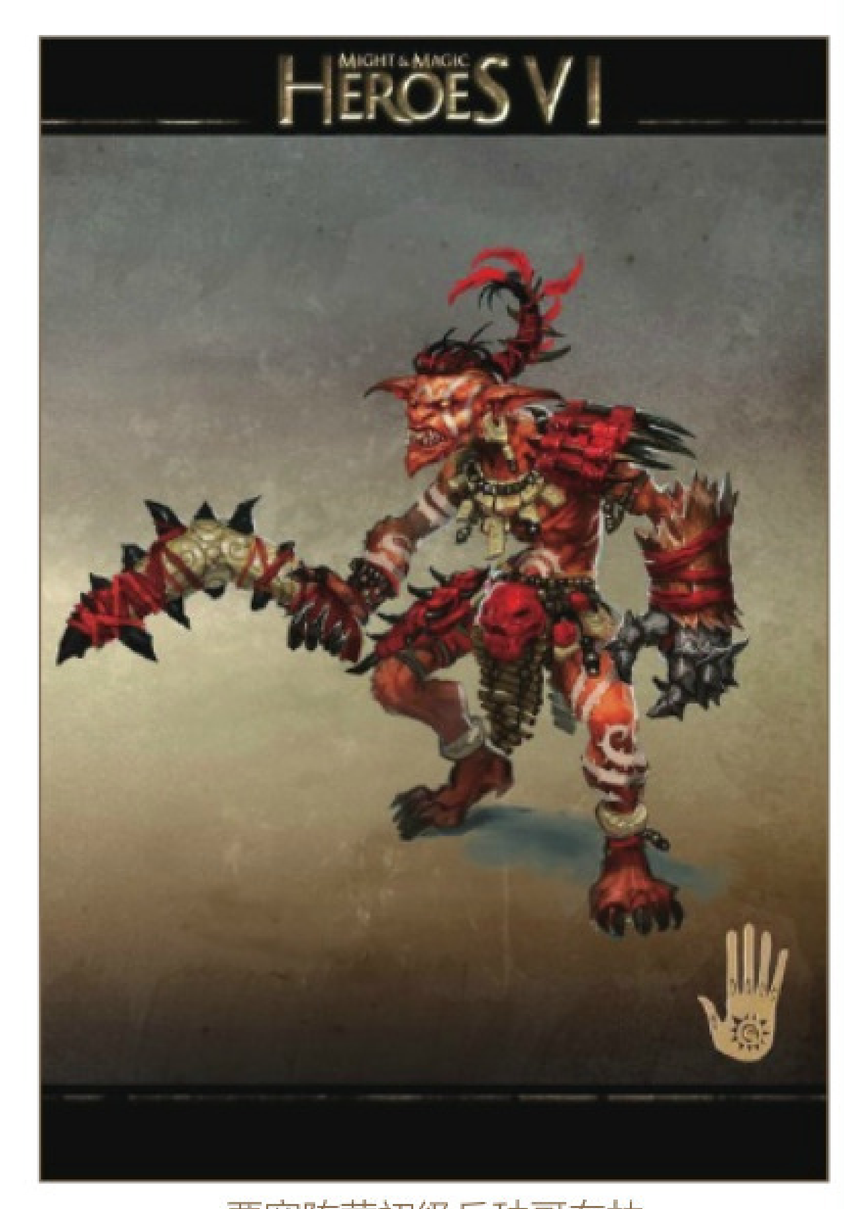
魔法门之英雄无敌VI
Might & Magic Heroes VI

■北京 蓝黑军团

《魔法门之英雄无敌》（Heroes of Might & Magic）系列是New World Computing以其招牌产品《魔法门》系列为基础创作出的回合制策略游戏。了解这个系列的玩家都知道，自《英雄无敌Ⅳ》之后，这个品牌的所有权就被育碧收购了。2006年育碧发售了《英雄无敌Ⅴ》，既是该系列正统续作，同时也是首次3D化的一作。又等待数年之后，育碧终于公布了《魔法门之英雄无敌Ⅵ》以（下简称MMH6），其中最令人惊讶的是沿用多年的名称被改换掉了。

如果你注意到了本作的英文名称的话，那么你一定会发现系列一直使用的“Heroes of Might & Magic”变成了“Might & Magic Heroes”，但不管这个改动让玩家们感觉多么莫名其妙，但更名已成必然。管他是“HMM”还是“MMH”呢，反正中文名不会因此而改作“无敌英雄”，不如让我们来预览一下游戏的内容如何吧。

游戏的故事发生在前作的400年前。 MMH6是HMM5的前传，讲述HMM5之前所发生的故事，同样会有多个阵营供玩家选择，每一个阵营都会有相应的战役，交叉起来将本作的故事以不同角度演绎出来，让玩家全面领略MMH6的史诗魅力。



要塞阵营初级兵种哥布林

五大阵营

MMH6将会有五大阵营，之前早已公布了其中3个：圣堂阵营（Haven），也就是人类；地狱阵营（Inferno）为恶魔；第三个阵营为不死族的墓地阵营（Necropolis）。近日官方又公布了最新一个阵营：要塞（Stronghold），也就是大家俗称的蛮族。MMH6中的要塞阵营与以往作品中的蛮族相比没有什么太大变化，依然属于拼蛮力的种族。而最后一个阵营目前还覆盖着一层神秘面纱，有些玩家猜测可能会是森林阵营，具体是什么我们还要等待更多的消息。

虽然还未详细公布游戏中的各色兵种，但就目前公布的设定图来看，在保留一些经典兵种的同时也会新增一些兵种。圣堂阵营中枪兵（Pikeman）、

制作：Black Hole Games
发行：Ubisoft
类型：回合策略
发售日期：未定
推荐度：★★★★☆



恐怖的恶魔

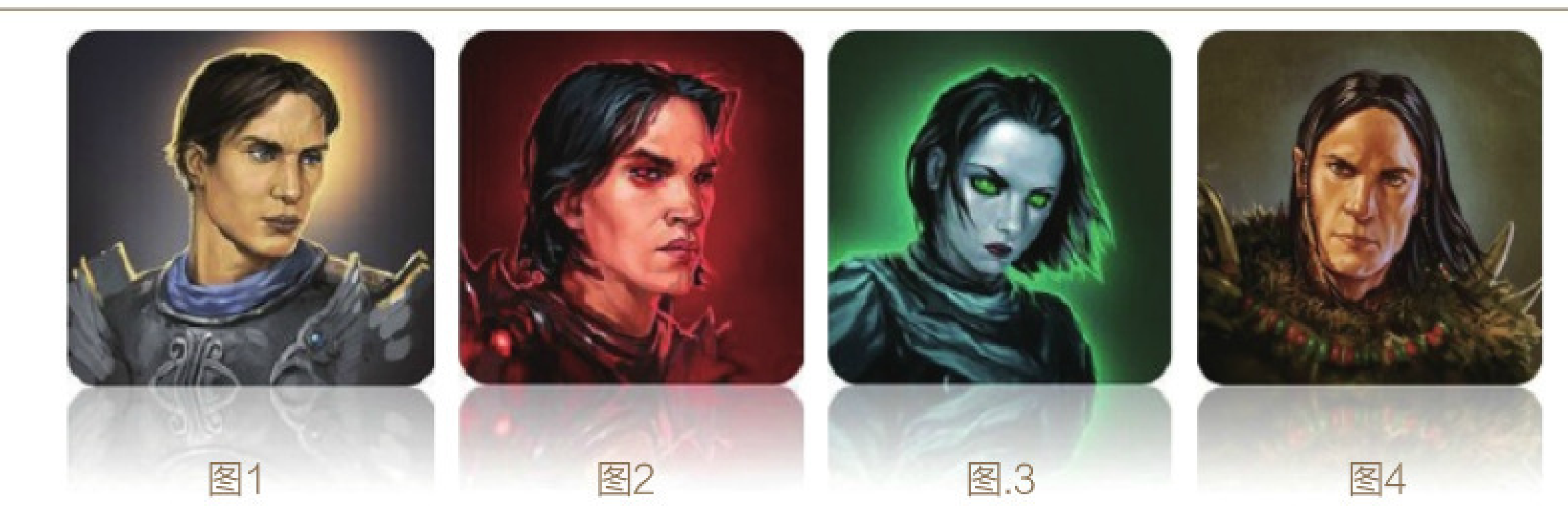


邪恶的巫妖


要塞兵种，中间为美洲虎勇士

射手（Marksman）和狮鹫（Griffin）会得到保留；在墓地阵营方面除了吸血鬼（Vampire）、巫妖（Lich）、幽灵（Ghost）等经典兵种以外我们还看到了一种手持两把长矛的骷髅兵；地狱阵营将会有恐怖的恶魔兵种登场，强壮的身体，巨大的角还有坚硬的皮肤将是所有敌人的噩梦。新公布的要塞阵营的初级兵种为哥布林（Goblin），可升级为哥布林猎手（Goblin Hunter）。美洲虎勇士（Jaguar Warrior）拥有强壮的身体和强大的攻击力，为要塞核心兵种之一。而另一个主力兵种重槌兵（Mauler）的重槌和盾牌使其具有惊人的攻击力和防御力，同样也可以升级使其更加强大。鸢女（Harpy）在侦察方面有着得天独厚的优势，可升级为复仇女神鸢妖（Fury）。

英雄在MMH6中当然是不可忽视的。在已公布的四大阵营中，我们得知了几位英雄的讯息：圣堂方面是圣骑士安东（Anton），一身银白色的盔甲和大剑，处处散发出神圣的气息（**图1**）；


图1　图2　图.3　图4

地狱方面则是炼狱骑士基里尔（Kiril），和圣堂的圣骑士截然相反，血红诡异的盔甲，赤色巨剑散发出无尽的死亡气息（**图2**）；不死族则是诡异的亡灵巫师阿纳斯塔西亚（Anastasia），这个神秘的亡灵女巫师背后一定隐藏着更加神秘的故事（**图3**）；要塞方面的主英雄桑铎（Sandor），他是狮鹫公爵斯拉瓦（Duke Slava Griffin）的私生子（**图4**），因为他的出生让公爵在政治上抹上了一层阴影，桑铎也因此变得放荡不羁，流亡一段时日后回到家乡后成为了兽人们的救世主。

HMM系列战斗的基本玩法固定，每个英雄都会有自己的能力和缺点，合理发挥英雄长处的同时要尽量避开英雄的短处，配合兵种相生相克与合理的走位就会战无不胜。但是这条准则在前作还可以用，在MMH6中就不成了，因为在MMH6中运气也是至关重要的，有了地利人和，没有天时护驾同样无法百战百胜。

被扩展的战斗

圣堂拥有的圣洁魔法可以驱散一切邪恶，可以用圣洁魔法治愈战士的圣堂阵营最大缺点却是远程攻击的薄弱与攻击输出有限。但优势也是明显的，圣堂善于持久战，不断地治疗战士，同时还可以削弱甚至瓦解敌人的攻击，在不断地与敌人交战中赢得战斗的胜利。墓地不死阵营会使用恐怖招魂术，这个技能最可怕的地方就在于不死部队的战士们会越打越多，随着每一战的结束，战斗中死亡的生物将被复活收为己用，这也是墓地阵营的最大的财富。但是较低的伤害和缓慢的移动速度对于不死士兵们来说是致命缺点。但毫无生气的战士们完全不会有情感，所以士气因素不必过多考虑，不死的士兵们会绝对地服从命令。地狱阵营则具备最优秀的伤害魔法，最好的机动性以及最致命的兵种，还可以从地狱里召唤出可怕的恶魔助阵。但是毫无辅助能力的地狱战士们将面对的是一场场硬仗，他们需要用强大的机动性配合上极具毁灭力的魔法屠杀眼前的敌人。而要塞单纯依靠蛮力取胜，辅助魔法很少，单纯的原始野蛮之力是要塞最致命的武器，同样也是最大的缺点，遇到魔法部队时兽人们将举步维艰。

虽然目前已公布的4个阵营的优缺点我们都已经知晓，可以大概掌握每



奖励需要你取舍，选择经验还是金子？




派出你的英雄探索地图


依然可缩放，模型尺寸增大，贴图也更加细致



战斗界面更加直观

一个阵营的战斗策略，但是在MMH6的战场中加入了随机事件，给战斗带来了很多变数。比如在某回合中战场的某个格子里突然出现了一道安全屏障（A safe natural barrier），这时候你若是处于劣势，那么就可以把濒死的单位放进去以免受伤害。若是你处于优势的时候，你可以将一个废柴单位派进去抢占这个格子，以防止敌人依托安全屏障打成漂亮的反击战。但你也要注意，或许下一回合这个安全屏障就会消失不见。随机事件的类型很多，更多的还要你在游戏中亲自去发掘。随机事件的加入让战场变数大大增加，同时也引入了运气成分增加了乐趣。

同时和前作一样的是，打胜仗并不意味着你占优势，资源与兵力间的交换比例需要让你对每一场战斗做出更多的决策。圣堂的兵种价格昂贵却可以以一当百，而墓地的单位价格便宜但却是脆弱的轻甲防御类型，所以你若是战胜了好几百个骷髅战士，自己却损失了几只狮鹫的话，那一定是一场失败的战斗，虽然表面上战胜了敌人，但以资源来看，你还是输了。

另外。MMH6中战斗地图的面积会增加，格子的数量也会随之增加，这意味着你可以有更多的移动选择和战术选择。

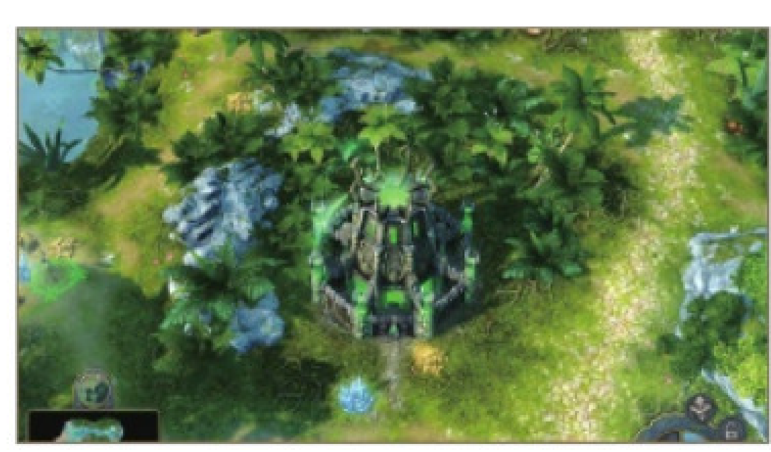
地图尺寸增加

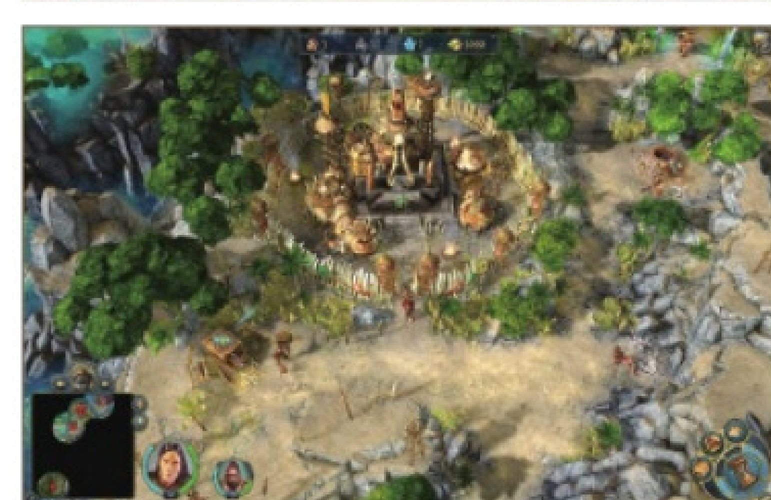
除了战斗场景的地形被扩大以外，玩家们乐此不疲的探索和搜集资源的大地图也会被扩大。在MMH6中一张名为狼与蜘蛛（The Wolf and the Spider）的地图上，光凭肉眼估算似乎就有前作中尺寸最大的地图的数倍之大。大幅扩展的地图上也会相应地增加一些内容，比如资源点和怪兽的数量的增加，这也意味着将会有更多的土地等待着你去发现、征服和保卫。

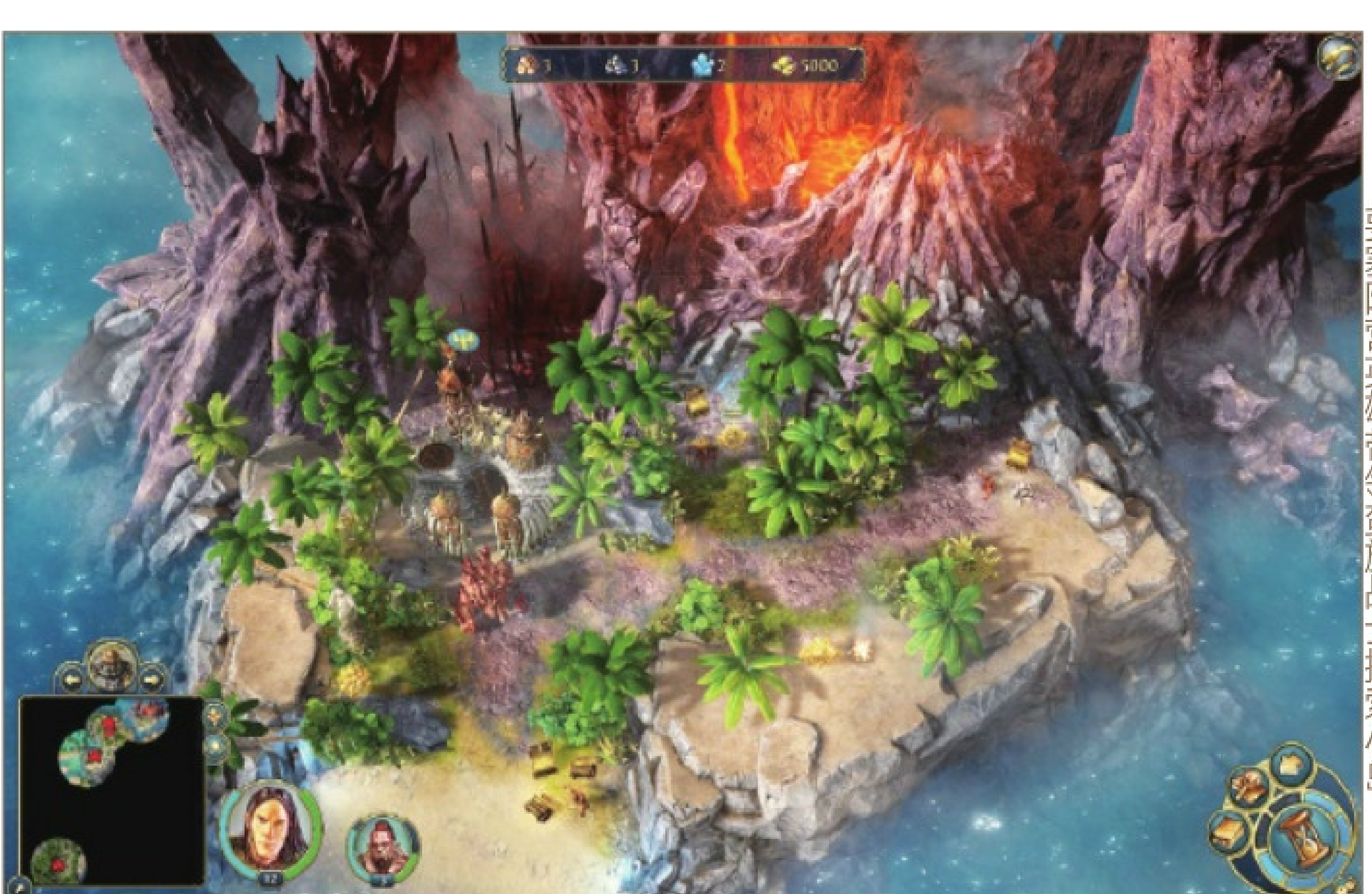
你需要在大地图上控制据点来获得资源点，利用资源壮大势力，让你的英雄有能力去探索更多的未知区域。前作进入城镇的设定在MMH6中也有所变化。在MMH6中，只要靠近城堡就会进入城堡界面进行诸如建造建筑、升级科技、招募战士等等操作，而且还不会有漫长的读取等待时间。

最大的变化莫过于征服敌人城镇后的选择。前作没有什么选择权可言，而在MMH6中将会把选择权交给你。当占领新城堡后，你可以选择是否保留城堡的派别风格。选择“是”，那么这个城镇将转变为你所选的势力建筑风格；若是选择“否”，则会保留该城镇的原来阵营建筑风格，同时该城镇相应的科技、兵种、建筑等都不会改变——换句话说，你若占领了其他派系的城堡，那么你也可以生产这个阵营的兵种、建造该阵营的建筑和招募该阵营的英雄。这意味着统领多个派系的战士们协同作战的打法在MMH6完全可以实现。

也许MMH6的变化并不算很大，但中规中矩的同时不乏诸多亮点，同时也扩展了前作的诸多成功要素。“英雄无敌”系列的死忠们绝不能错过MMH6，不光冲着改换的新名称，也冲着这漫长的等待以及昔日美好的回忆。P


地图上的小部件如树木等都很精致


要塞阵营主城，地图上你可以看到在左边有个伐木场


要塞阵营英雄带领蛮族战士探索小岛

只有男人才敢玩的赛车！



越野驾驶

■内蒙古 莽月飘零

Off-Road Drive

俄罗斯公司1C Company推出过不少口碑不错的游戏，像《亡命徒——蓝与灰》，体积不大但自由度颇高，而且剧情也非常精彩。而近日C1公布了一款新的竞速游戏，与传统的走拟真或爽快刺激路线的跑车竞速游戏不同，这款名为《越野驾驶》（以下简称ORD）的游戏把视角放在了那些虽不漂亮但马力十足的越野赛车上，让你过一把越野赛车的瘾。

各色越野机车

凡是竞速游戏都会有海量的汽车和数量众多的跑道，解锁这些车辆也是玩家追求的目标之一。在ORD中也会有各色车辆，这些都是强悍而充满着力量的越野车，等待着你去慢慢搜集。你可以给你的机车加载一些越野必须的可以增强效率的配件，比如给机车配备上GPS全球定位仪，可以随时知道你所处的位置，还可以装上轮胎气压控制，按照地形做相应的气压调整，以减小行驶中的波动并提高速度，让机车发挥最大的性能。同时还有测高、测斜等设备供玩家选择。

制作：1C Company
发行：Avalon Style
类型：竞速
发售日期：未定
推荐度：★★★



经过泥地后车外沾满了泥



景色也很当美

各色赛道

ORD中的赛道不同于《极品飞车》中平坦的柏油马路赛道，ORD中全是最恶劣的赛道。比如沼泽分布不均的雨林、泥泞的荒野、荒凉的沙地、严酷的碎石路等等将会等待玩家去挑战。除了恶劣的地形，同时还会有糟糕天气考验玩家，比如漫天飞雪的天气会对玩家的驾驶技术提出新的要求和考验。在宣传片中我们可以看到玩家将会在各种糟糕的地形中狂奔，除了比拼速度外还要跋山涉水，既要狂放还得平安地渡过像是比如积水沟壑这样的障碍。

ORD会有各色世界级杯赛，玩家可以在游戏中亲身体验世界级的越野赛车比赛。游戏除了会登陆PC外还会在Xbox360平台发售，目前发售日期还未定，相信我们日后还能了解更多关于ORD的消息。P



没有爱，一切皆无可能——评《鹰击长空》

■江苏 老黑

最近咱们中国的第四代战斗机“歼-20”隐形战机在成都试飞成功，在网络上引发了不小的轰动，许多玩家也因此对空战类游戏产生了兴趣。近几年PC平台上最出名的空战射击类游戏无疑是育碧出品的《鹰击长空》（以下简称H.A.W.X）系列，不久前刚刚才推出了2代。

H.A.W.X初代之所以得到过“扭曲”的评价，是因为它本质上是《皇牌空战》（以下简称AC）式的“飞行射击”，而偏偏要做出一副高人一等的模样儿，然后憋着劲儿挑逗Ace们（编者按：Ace，指空战英雄、王牌飞行员一类的头衔）对“打飞机”的兴趣。于是“杯具”出现了：AC系列总能靠着出色的氛围感，以及制作者们对战机浓浓的爱，来让玩家们在面对破碎的天空和精致的飞机模型时无法自持。紧盯屏幕，紧握手柄，将自己想像成平行世界中推动历史运转的Ace，在蓝天之上书写传奇，YY一下属于自己的血色浪漫……好比是天底下的男人并不是个个有房有车人又帅，但对美女的喜爱却可以成为某种“普世价值”一样，一群对飞机有爱的人创造出的AC系列，正满足了男人骨子里面对蓝天的向往和征服欲。作为AC反面教材的《鹰击长空》（H.A.W.X）初代从头到脚几乎都是喷点，然而平心而论，机体建模的张冠李戴、同UFO类似的驾驶感、拙劣的剧情表现方式，对于一款以“空中割草”为主题的游戏而言，其实并不违和。然而AC6的玩家驾驶者携带100+的格斗弹去玩“无双”可以玩得很High，而H.A.W.X的玩家却对F-22的导弹不是从弹仓中抛出，而是从模型的进气道中发射出去感到怒不可遏——后者说简单一点是缺乏诚意，说严重一点则是对玩家的不尊重。就像米格29（MiG-29）的名称，H.A.W.X里面被称作为MIG-29，而到了刚刚整完风的H.A.W.X2中，则被改成了Mig-29，“大黄蜂”的（F/A-18E）的名字还是FA-18E，似乎这两架战机的名字是永远也不可能写对了……AC系列则不会在这些对飞行有爱的玩家一眼就能看出问题的地方出现问题，这不能不归功于爱的力量。

可远观而不可亵玩

不可否认的是，制作H.A.W.X的育碧罗马尼亚小组在机体模型方面下了一番工夫，除了F/A-18E依然拖着肥硕的机身以外，不但诸如“进气口射导弹”这样的狗血场面彻底消失了，而且绝大多数的建模都相当细致，想必美工收集了不少战机的各角度视图仔细揣摩。然而他们忘了自己做的是游戏，而不是静态CG，一动起来之后，该怎样还是怎样，比如无论你怎么按对应的功能键，所有战机的减速板还是不能完全打开。方向

舵、前后襟翼的处理依然是要么无论你怎么飞都不会动，要么就是瞎动一气玩坑爹。升级后解锁和装备特殊兵装之后，机体上加挂的武器模型更加让人飚血，比如将F-14的神器“不死鸟”挂到了F-15C的身上。同样是走飞天乱射路线，同样是选用超视距导弹特殊兵装（XLAA），AC6里面的F-22会挂上AIM120，而出现在“台风”机翼下方的则是法国人自家的“流星”。再回到育碧自家的《炽天使》系列，零式的两门20mm机炮和“喷火”的8门7.7mm机枪无论是外观还是性能上的区别都很明显。这些都不是对于以“射飞机”为游戏动力的玩家而言可有可无的细节，而体现着制作组对空战的爱。虽然H.A.W.X是一款面向模拟飞行以外的低端玩家的作品，但并不代表它的目标人群对这种掩耳盗铃的行为毫不在意——一款游戏的口碑，恰恰是由这部分玩家的口碑所成就，或者是被毁掉的。

二流故事 三流演绎

既然一直以来都立志于成为AC的“高仿版”，那么必然需要一个给力的剧本。前作的编剧显然忘记了AC是掺杂了日式动漫风格的架空世界，而自己则是近未来世界观，将AC那种“阴谋家作乱将大国打得满地找牙，主角驾机上演大逆转”的模式套进来之后，感觉不但是不对味，而且还显得滑稽可笑。比如前作中美国居然被一个新兴的私人军事公司搞到了亡国灭种的边缘——就算是在MGS4里面，小岛秀夫也仅仅YY出了四个PMC垄断了全球的战争业务，但他们合起来也不敢去摸山姆大叔屁股啊！这次育碧从原《质量效应》（Mass Effect）小组挖来的一名制作人（Edward Douglas）和另外两名编剧，他们总算还知道怎样从目前的国际关系和地缘政治中，去倒腾出一个有点“汤姆·克兰西（Tom Clancy）范儿”的故事来。

既然AC0里面挑战全世界的“无国界”组织、H.A.W.X里面不知道闷声发大财的PMC，它们对于老汤作品风格而言都是神话传说一样的存在，那么也只有再次将俄国人拖出来充当黑脸，然后再被美英联军合伙推倒了事啦！我们知道在《幽灵行动——未来战士》（2011年第一季度发售）的故事背景中，俄罗斯为了石油资源野蛮入侵了北欧，本作的故事则为我们补完了北极熊为什么突然陷入暴走状态的原因。故事从3名分属不同阵营的角色——Hunter（美国H.A.W.X部队）、Monroe（英国皇家海军）和Sokov（俄罗斯联邦空军）的角度交替叙述。为了保持同Tom Clancy品牌游戏世界观的联系，诸如第三梯队、俄国的情报部门“乌鸦”，以及幽灵小队也再度出场，最后还弄出了一个充当幕后黑手的神秘组织（就跟《细胞分裂——断罪》里面提到的Megiddo差不多），体现了罗马尼亚小组时刻同一线工作室保持高度一致的决心。

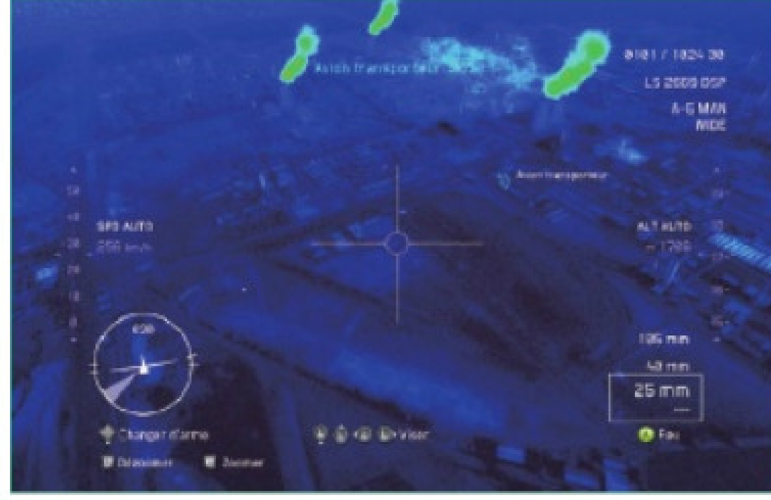
然而在剧本和叙事手法都有进步的同时，本作无论是玩氛围还是搞煽情方面都不得要领，这并不能用“现实题材的局限性”来将缺陷掩盖过去。比如扮演三个势力的飞行员，除了所驾驶的机体有所区别之外，我们并没有感受到自己的情绪发生了任何的变化。同样是扮演“一支漂浮在空气中的枪”，二战题材的《使命召唤》系列总是在美、苏阵营切换时，让玩家感受到截然不同的存在感。如果能将美军阵营的战役设定成以AC-130和无人机为主角的“重火力+高科技”；俄军战役全部按照Mission 02机海混战的路子来弄，再来点牺牲精神玩点小煽情、战机“板载”啊什么的，不要动辄学美国人玩上帝开飞机和定点清除；英军则搞点精确轰炸、侦察和营救任务，规规矩矩给“美国大哥”打打下手，顺便培养点骑士情调……当然上述全是设想啦。从实际表现来看，H.A.W.X2的任务设计思路同剧本有些脱节，这使得故事的连贯性还有待进一步提高。

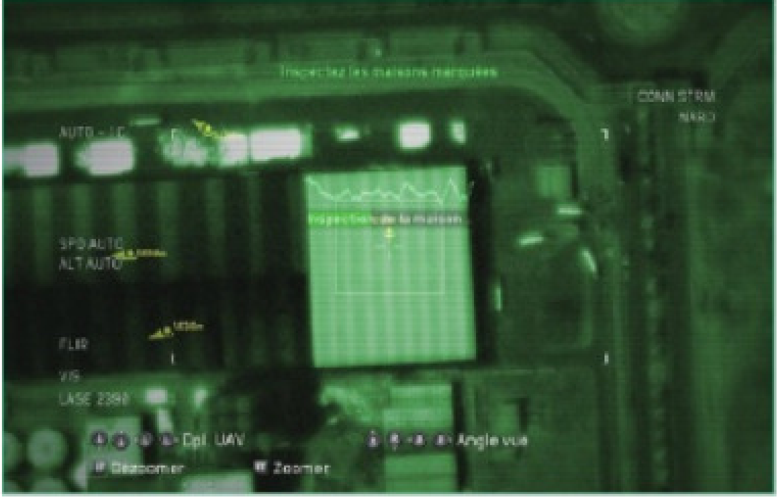
空中刺刀战

在AC和H.A.W.X共同的主题——“打飞机”上，H.A.W.X2的处理不但给力，而且明显是给力过度，它已经从一个空战游戏演变为一款空中射击游戏。导弹锁定的效率相当低下（相对于AC系列而言，H.A.W.X的锁定速度倒是非常贴近真实），并且就算Lock On了之后打出去也几乎不要对命中有多少期待，不是射偏，便是被敌机屁股后面丢出来的一枚“烟花”（干扰



起码地平仪还能动，座舱内的仪表总算没有“阳春”到家


AC-130霸气出场，很多人就是为了它才购入了H.A.W.X2


频繁出现的“上帝开飞机”（无人机），刚刚上手觉得很新鲜，后面就觉得很无聊啦

弹）给忽悠到不知哪个犄角旮旯去了。还不如拿火箭弹爆射一通，起码那玩意儿直来直去的弹道让人觉得还有点谱儿。制导类空战武器的全面鸡肋化，正是为了衬托出航炮这一神器在本作中的核心地位，H.A.W.X2中的“Top Gun”们不但射程大、命中判定宽松、有类似“子弹时间”的辅助标准系统，而且还可以加装额外的航炮吊舱，像A-10这种“空中坦克”定位的攻击机，最多可以同时装备7门航炮，只要被它的“准星”套住的敌机，甭管性能有多强劲也只有被瞬间碎渣化的份儿。反而是像F-22这样的现役最强空优战机由于无法安装航炮吊舱而彻底“杯具”，果然是光脚不怕穿鞋的啊！

机炮和导弹地位的颠倒，这种“喧宾夺主”式的武器设定只针对玩家，敌机火控雷达的锁定效率和空空导弹的格斗性能要大大高于玩家，而且常常本机被三、四枚导弹同时追杀，而你却只能一面躲避，一面伺机用机炮上演逆转好戏，那种震撼宛如开着活塞式战斗机的飞行员误入百慕大，结果出来之后直接穿越到了现代空战之中。制作组生怕这样搞也没有多大挑战性，于是设定玩家被锁定之后警告音只有“滴滴”两下就没了，连HUD的红色警告都懒得给，最要命的是H.A.W.X中的敌机导弹射出之后无论本机如何回避，它都会死命跟着你，直到追到机尾才能摆脱。在后面的几个关卡中一面要同敌机进行不对等的“斗狗”（Dogfight），一面还要在规定时间内完成任务目标，如果不能掌握其要领，玩得真让人想摔键盘。

本作空战系统中最值得称道的是升级系统，它不同于AC系列中绝大多数作品中对机体和特殊兵装的买卖，或者是AC5的小队培养。玩家可以选择自己的升级道路，（空中优势，地面轰炸，破坏力增强，隐形能力和电子设备，一共有5条发展道路），每个升级道路可以解锁不同的飞机。然而“吊诡”的是，无论你得到了何种心仪的战机，单人任务中的机体和武器全部都是任务设定好的，笔者先是觉得这样做是为了烘托军事行动的精确感和真实感，毕竟像AC那样在战前随意从机库中选一架开着就跑，这确实是有些小资过头了。然而到了二周目的时候飞机和特殊兵装照样还是不能选，这实在让人匪夷所思了，您见过这样扭曲的设计吗？

结语

尽管罗马尼亚小组是育碧第一个于法国本土以外所设立的分部（成立于1992年，原名布达佩斯工作室），但它在目前育碧的庞大开发阵容中确实处于二流地位。毫无疑问，H.A.W.X自诞生之日起就是一部试水之作，二代的PC版甚至没有实体发行，唯一的实体光盘，也是作为PC硬件买一赠一时后面的那个“一”存在的。作为一部以“高仿”AC系列为目标的游戏，它无法达到模仿对象的高度，这是可以理解的，毕竟AC系列是NAMCO的主打产品，资源和制作人员的投入度有充分的保障，游戏的打磨也会非常精致。而H.A.W.X系列则没有那个命，二者之间明显的差距在所难免。从粗糙的初代到今天的H.A.W.X2，我们看到了很多进步，更是感受到了制作组的诚意。如果将这两款游戏拆分开来看，恐怕除了在BGM这一环节上H.A.W.X2处于绝对劣势以外，其余层面二者之间即便有差距，也在毫厘之间。论及创新性、地图数据和装备系统，H.A.W.X2甚至还有着不小的优势。而这些因素组合到一起，却是一件“正品行货”同一件“高仿山寨”之间的天壤之别。这种差距不是靠诚意所能弥补的，缺少爱的H.A.W.X2，无法唤醒玩家对它的爱，也注定无法撼动AC品牌对破碎天空的绝对统治权。P



座舱视角还有光学畸变效果，欧美小组的技术优势令今天的日本制作人不得不汗颜


使用机炮时屏幕中间一个很囧的小白圈准星，看来罗马尼亚小组不去做FPS游戏真的可惜啦


敌机又开始不要钱似的进行焰火表演了


即便是掠食者无人机，也不是本作这种操作方法，似乎游戏中提到的UAV所代表的是一种可以悬停的空中炮塔武器


打开辅助系统，降落路径会标注在屏幕上

混个脸熟 觉个亲热

乱谈乱斗游戏

湖南 Dawn



小仲马认为：“只有深刻地研究人，才能创造出人物，如同只有认真地学习了一种语言才能讲它一样。”游戏厂商一定是深刻地研究过人心，才能让创造出的人物及其形象经得起大浪淘沙。20年过去，也没谁指责从不换行头的隆是个武痴土包子。每个品牌的标志性角色就像终身签约艺人一样风光八面，又无怨无悔地遵从上级指示，让吉儿（Jill）大姐染发她就得染发，让但丁（Dante）大叔非主流他就得非主流，让他们穿越时空大打出手，他们还不能自问：“我怎么出现在这种奇怪的地方？”

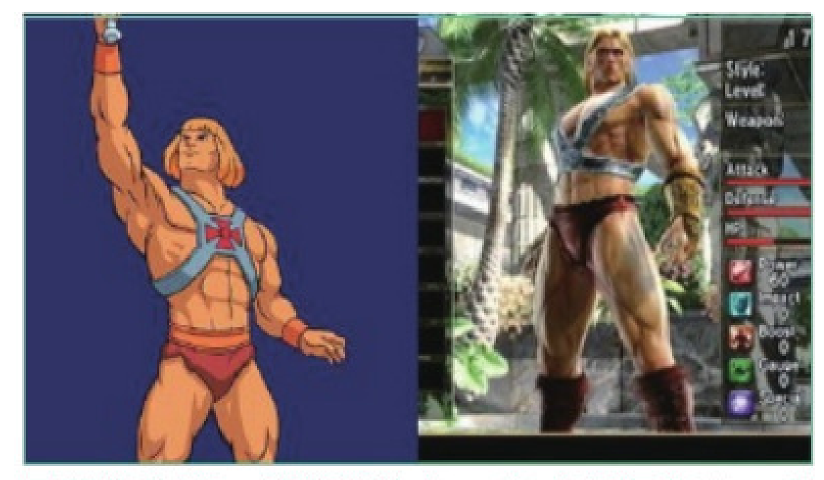
在哪里见过你?

对文学作品而言，人物能在寥寥数语间完成定义：着装、外貌、开场白，表情、语气、小动作，都是展现人物的第一道窗口，再加点儿侧面描写就更美了。你看“西首座上一条大汉回过头来，两道冷电似的目光霍地在他脸上转了两转”，这人“身材甚是魁伟，三十来岁年纪，身穿灰色旧布袍，已微有破烂，浓眉大眼，高鼻阔口，一张四方的国字面，颇有风霜之色，顾盼之际，极有威势……”那个率性豪情的丐帮帮主就跃然纸上，这时侧面赞叹不失时机地来了——段誉心底暗暗喝了声彩：“好一条大汉！这定是燕赵北国的悲歌慷慨之士。



请叫我杰克船长，在《王国之心2》友情客串


对不起，你认错人了，我不是隆，我是结城晶


只要你欢喜，我愿意为你，变成任何东西，尽在《灵魂能力》



这是隆在《铁拳X街霸》的写实造型，从那缕洒脱飘逸的头发可以推断，风间仁公子就站在右侧

不论江南或是大理，都不会有这等人物。这条大汉，才称得上‘英气勃勃’四字！”

塑造一个游戏人物首先也是从外形入手。在早期游戏中，有限的画面表现力让玩家很难以貌取人，面对一堆粗糙的像素块和线条，除了编剧，是任谁也决不可能悠悠地吐出言不由衷的溢美之词的。图形技术完成飞跃之后，那些依靠脑部加工方能完成描绘的形象就有了大一统的定型，扑面而来的形象由此深入人心，比如性感矫健的劳拉大姐，灵动活泼的霞，俏丽英武的春丽……什么？她们之间有奇怪的联系吗？噢，万恶的厂商总是喜欢以这样的角色造型来调动玩家的内心原罪，这也是网游低俗的肇始。当所有的状貌、发型、站姿乃至武装都被同行借鉴得差不多之后，这种形象化的符号——个性或背景的联系就建立起来，比如我们可以领悟到，胡子男大多是没人疼爱、自甘颓废或者只是隐忍一股方刚血气的猛男，胡子拉碴的两代蛇叔（《潜龙谍影》）、胡子更拉碴的《细胞分裂——断罪》山姆·费舍大叔、胡子尤其拉碴的格罗姆·地狱咆哮（“魔兽”系列）都是这样。不过悲哀的是，这种脸谱化标识系统的完善意味着角色同质化的进一步加深，新的虚拟角色怎样才能出众而不出格，笔者给不了答案。

其次是标志性动作。怎样看，隆的升龙拳都不过是一记拔地而起的普通防空招数，但CAPCOM一直在延续和强化这种品牌意识——即此乃威力巨大的杀招，“街霸”的格斗家都值得拥有。隆的尤为正宗，见其招如见其人。自隆以降，刚拳、豪鬼、肯、沙加特、春日野樱、火影弹、坂崎良（错了吗？）……无一没有自己的升龙拳，不会还不好意思和别人打招呼。

第三个标识即是关键性道具，见其物如见其人。霜之哀伤=阿尔萨斯，混沌之刃=奎爷，三眼幻魔镜=为第三梯队服务的山姆，双枪+墨绿小背心=劳拉，双枪+绯红皮夹克=但丁……你看，都是瞬间完成的条件反射。当这些个人的标志性元素被归纳总结之后，拿不到版权的厂商就能以提供服装DIY的方式让玩家自己玩乱入，例如《灵魂能力》（Soul Caliber）系列在自定义方面就做得足够全面，身材肌肉、肤色发色、服装部件、武器模型、装饰元素巨细无遗，而且偏偏服装款式设计做得很暧昧——我说的是与其他角色造型的接近性。“乱入”指的是厂商让不同的“奇怪的东西”混入它们意图推广的新作，试图借助旧品牌的余热催化出新题材的吸引力，日文叫**らんにゅう**，英文叫Crossover。拿捏得好，切中心理的乱入能固化玩家的忠诚度，可以延长游戏的生命周期——比如在《红侠乔伊》里乱入Dante就和Joey就是完全不同的打法。异域角色的交合也能创生不同的体验，小岛秀夫在业界就保持着这种跨厂牌合作的幽默感，《潜龙谍影4——爱国者之枪》里有Altair刺客服，《潜龙谍影——和平行者》里有刺客草垛，这是一种居家旅行杀人越货的邪恶道具。当然，估计最难忘的体验还是The Boss四人小队群挑《怪物猎人》中的轰龙和雄火龙（如果没人联网，就是创业艰难百战多的单挑了），这真是个巨大的穿越。作为回报，在《怪物猎人P3》中也会出现The Boss和Big Boss，两者都是团队合作狩猎游戏，系统过渡上应该不存在太多问题。

就如同《灵魂能力》系列一样，打擦边球是克服乱入壁垒一种办法，这个壁垒即版权，而另一种办法就是购买版权。有意思的是，《灵魂能力》本身也引入了其他品牌的经典角色，有来自塞尔达世界的林克，有来自铁拳大会的三岛平八，有经家长麦克法兰（《再生侠》系列漫画作者）签字放行的再生侠，有复仇永无止境的奎托斯老爷（《战神》），有从Far Far Away赶过来的尤达大师、达斯·维德及其逆天逆徒Starkiller（皆为《星球大战》系列）。这些勇士不远万里济济一堂，都是为了夺取灵魂之刃。这种理由，总比时空裂缝要合理得多——在异时空相聚需要理由吗？不需要吗？需要吗？

跨越版权壁垒的第三个办法就是和岁月抗争——等到其版权到期且没人来续，那么谁都可以为所欲为了。比如Alan Moore和Kevin O'Neil二位就是有幸晚生一百年，才能毫无顾忌地捣鼓出漫画《天降神兵》（The League of Extraordinary Gentlemen），将19世纪维多利亚时代的科幻群英撮合成“绅士联盟”，对抗同样是穿越而来的莫里亚蒂教授，但形象版权所有者的利益并没有被触犯。

缘来一家人


乱斗或者穿越已经不足以形容汤姆·克兰西宇宙的整体构建



事实上，KOF也是款大乱斗的游戏，其中角色来自《饿狼传说》《龙虎之拳》《怒》等游戏


有时角色交融需要创生一个新的主题和标识系统，比如Keyblade，钥匙剑

给一个乱入的客串角色处心积虑地安排线索和情节，是一件费力不讨好的事情。一般情况下，他们在异时空存在即合理，所以他们的身世和出现原因，直接用“现在还是个谜”来敷衍好了。然而有些较真的玩家不乐意了，比如《真人快打对DC英雄》的乱斗就莫名其妙，在武功实力上两个阵营完全不在一个层次，于刀枪不入的超人看来，戴个破斗笠的雷电理应是个“战斗力为5的渣滓”吧（实则不然，雷电在《真人快打》的世界中是作为神而存在的）。

如果说乱入只是两线相触的昙花一现，那么构造宏伟宇宙就是一种多线交合，就像一个辐射场，两线之间不相抵触，却总有一个共同的指向，一个典型的范例就是“汤姆·克兰西的宇宙”（Tom Clancy Universe）。作为一个现代军事题材小说的教父，他高产却不高傲，受万人敬仰却又大方地把写作权下放，别人捉刀，自己挂名。汤叔的作品对军事武器、恐怖行动、国防情报体系、全球战略关系等都有详尽的描述，并弥漫着危险恐怖的冷战气氛，因而被冠以惊悚小说的头衔。虽然局势一触即发，但英雄团队的危机处理使得冲突被限制在一个框架之内。除了影视作品，只有游戏才能全方位展现这种无处不发劲的大国较量。育碧在2008年3月取得汤叔所有作品的改编权，就意图打造一个立体宏大的“汤叔世界观”，《末日战争》（End War）和两部《鹰击长空》（H.A.W.X）就是首批拳头产品，在这种指导思想下，汤叔冠名游戏就有了更多的血缘联系。

H.A.W.X全称是High Altitude Warfare-Experimental Squadron，高空作战试验中队（老美可真会琢磨简称的扩写，比如F.E.A.R）。其前身是美国战略情报局与英国皇家空军合作开展的FALCO项目（他国飞行器及物资清缴行动），主要执行保卫国家安全的侦察和战斗任务，通常是隐秘行动。《H.A.W.X》第一关是在墨西哥为Ghost Recon（“幽灵行动”小队）提供火力支援，Ghost Recon是美国单兵小队的精英力量，他们配备了美军2013年为单兵配备的“全能战士系统”，成为终级战斗武力组合。Ghost Recon在《幽灵行动——尖峰战士2》中在美墨边境上执行任务，化解了一场可能威胁美国的墨西哥战争威胁——该游戏被墨西哥奇瓦瓦州禁止销售，认为游戏中的“叛乱战争”简直是“侮辱我们的人格和智商”。带队的Scott Mitchell上尉在《末日战争》里晋升为将军，在《H.A.W.X》里也有露面。《细胞分裂——混沌法则》的一关任务简报中提到“一组秘密行动部队正深入敌后解决危机”，指的就是Ghost Recon。《幽灵行动》系列中也多次提到“第三梯队”（Third Echelon），这是一个享有涵盖美国本土的“第五项自由”的特工组织，隶属于中央情报局，隐秘程度和权限较FBI更高，由美国总统秘密管辖，主要维护总统或其他高级别领导的安全，并潜入侦察、刺探情报。“第三梯队”队员挑选极其苛严，Tom Reed上位后曾试图扩张权限，甚至威胁总统，后被清缴门户。

在描述终于爆发的第三次世界大战的《末日战争》中，美国与欧盟签署“天基-地基-空中反弹道防御系统条约”，石油危机接踵而至。欧盟演化为欧洲联邦，俄国吞并白俄罗斯，乌克兰欲加入欧洲联邦却被俄国武力干涉，欧洲被迫武力介入，之后双方撤军，并承诺乌克兰在五年内继续保有独立国家地位直至下一次全民公投。这正是Ghost Recon亮剑之时，他们在《未来战士》（Ghost Recon：Future Soldier）中转战挪威、北欧及亚洲，再一次挫败激进俄国民族主义武装分子的阴谋。2020年，美国公众投票支持混合了民用及军用用途的大型空间站“自由之星”如期发射，“末日战争”爆发。如果选美军阵营，会由第三梯队提供任务简报，Ghost Recon成为可选作战单位。除此之外，“彩虹六号”（Rainbow Six）的前成员也会出现在欧洲联邦的部队与

领导层之中。这是个由美、英、法、德、意、加和以色列反恐精英组成的特种部队，总部设在英格兰的赫里福德郡，业务专一，专司打击缔约国内恐怖活动之事宜。

综上所述，汤叔构建的军事网络基本定型：“第三梯队”收集情报并保护总统；Ghost Recon深入打击敌后，战时也可作为正规军力；H.A.W.X负责提供空中侦察和火力支援；“彩虹六号”负责打击恐怖活动。这样捆绑在一起的好处就是牵一发而动全身，一处异动可以推进全线作品的故事线，全局统一，创意细分，不同题材类型的作品就是从不同的高度和角度去融入世界。但坏处也是一样，因为捆绑在一起而要求剧本情节严格协调磨合，不至于挖坑不埋，或者一个不留神拆了自己的台。呼风唤雨的暴雪就在这条道上渐行渐远。毫无铺垫，追加一个蹩脚的剧情，牛头人被圣光笼罩，德莱尼人被图腾环绕，刀锋女王洗白从良四年秋毫无犯，Raynor拯救了他的爱人，老战友Findlay卖友饮弹……

我的地盘我做主

DC漫画《正义联盟》（JLA）突出地表现了世界观整合过程中无法自圆其说的尴尬，因为旗下作者太多，不得已以数件Crisis来消除相悖的平行宇宙。相对而言，神奇漫画（Marvel）的超级英雄联盟复仇者（Avenger）就要流畅得多，体现在改编电影上，Marvel的英雄们已经纷纷在片尾彩蛋与其他同志或者是神盾局（S.H.I.L.E.D）头头尼克（Nick Fury）接头了。DC的正义联盟电影则筹划得早，也搁浅得早。2008年影片《我是传奇》当中，破败的时代广场还挂着一个宣称2010年5月15日上映的《蝙蝠侠与超人》的广告牌，现在真沦为“传奇”了。或许是因为近几年DC超级英雄的重塑电影过于严肃深刻（以诺兰的“蝙蝠侠”系列为代表），充满现实意味，如果走超级群英会路线，则很可能破坏近期这些作品的基调。

战斗是乱入游戏的终极主题，如果懒得构想一个有模有样的剧情，何妨干脆直奔这个主题？战斗题材并不苛求情节上的可行性，“你若不战，玩家不管饭”才是关键推动力。一般模式就是时空裂缝虫洞漩涡宇宙错位十星连珠五星曜日什么什么的，“云之君兮纷纷而来下”，掉入没事找抽的大魔王布置的异世界当中。比如《大蛇无双》，一边是三国的勇士，一边是战国的勇士，两边都是割草刷宝的勇士，远吕智大人助尔等实现跨越千年的爱恋，是劳苦功高的，说到底是为咱家“暗荣”大人服务的。

除非原作的角色背景有足够发挥的空隙，否则大乱斗只



在我地盘这，你得改变风格，你得像一幅泼墨的山水画



你有杀意隆，我就有恶魔风间仁呀！



相机男一定是身怀绝技（街霸）的砸汽车关卡也很活跃），这两位头面人物的气场会很强大的唷！



不公平啊，我们《街霸》的时候就没有援助系统啊！



Capcom旗下明星众多，就是吃自己的老本vs也能做得下去

可能是为战而战，这种时空错乱的波谲云诡绝不可能在角色故事的正规编年史上留下一笔。在《X战警对街霸》中，Ken的故事是他在和儿子Mel玩这个游戏（山里有座庙？），游戏通关，老婆大人Eliza就宣布开饭喽；在《Marvel英雄对街霸》中，Ken的故事是……这只是一场梦，游戏通关，他就印象全无地醒来了。在大乱斗这个题材上，CAPCOM尤为擅长，它有一个长盛不衰的vs品牌，迄今为止共有16款作品，包括卡牌游戏《SNK vs CAPCOM》战棋游戏《NAMCO X CAPCOM》这两个异类，此外就是大量的正统格斗vs游戏。最近放出实际游戏动画的《Street Fighter X Tekken》和放出宣传照不久的《Tekken X Street Fighter》，不论翻译成哪种语言，我们都无法从字面意义上区别《街霸X铁拳》和《铁拳X街霸》有何差异。但是至此开始，vs系列标题的前后两端即不再呈并列关系，前后排名座次也就有了讲究："喂，这是不同的作品！要分两次购买噢！"这就是乱斗游戏的又一个壁垒：系统。《街霸X铁拳》是从画面到系统将《铁拳》嘉宾整体移入《街头霸王Ⅳ》的世界，在外观上要进行水墨卡通的改造，在系统上要进行移植与融合，比如移除重要的纵向第三轴。vs系列可谓品牌盛衰的风向标，以前KOF大热，于是就有了《SNK vs CAPCOM》；Marvel被迪士尼搜购"钱途"无量，于是就有了《Marvel vs CAPCOM 3: Fate of Two Worlds》；《铁拳》近年来似乎战胜了宿敌《VR战士》，于是就有了《街霸X铁拳》和《铁拳X街霸》……

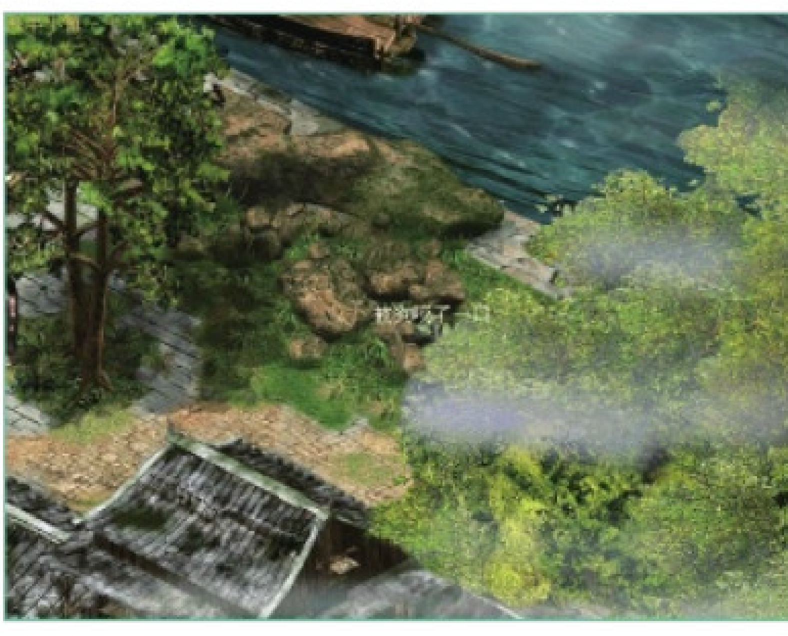
在圣地亚哥Comic-Con上，《街头霸王Ⅳ》的制作人小野义德与《铁拳》系列制作人原田胜弘当着数千位玩家骄傲地宣称："我们正在创造格斗游戏的新历史。这不只是两个系列的终极对决，对CAPCOM与NAMCO BANDAI而言也是极为关键的一战。"是的，对两家公司的财务也是极为关键的一战……

江湖儿女日见少

我们不得不面对一个惨淡的现实，就是我们的大乱斗游戏在哪里？自《金庸群侠传》以来，同题材高品质的作品再无面世，最直接的原因在于欠缺品牌认知度，最深层的原因在于单机市场的凋敝。一心一意赚快钱的国产网游断无可能树立起丰满的角色形象，玄幻、修真、仙侠，这似乎就是全部的网游甚至单机题材。《金庸群侠传》之所以成功，也是拜金先生作品在华人世界的影响力所赐，武侠真是一项美妙的非物质文化遗产，再出50年，国产单机游戏也难以绕出这个圈子。

"儒以文乱法，侠以武犯禁"，尚武不屈是侠义的精神内核。侠在原初定义上其实是一种政权规范之外的反制力量，但宁死不折的"傲"、忠心赤胆的"义"最终作为基本准则传承下来。每个时期的传奇小说也都返照现实中国的处境，这也和历代统治者推崇的道义一脉相承。直到金庸，其笔下的侠士终于不再是虚无缥缈的仙侠，或是只为快意江湖的豪强，从儒家的侠（郭靖），到道家的侠（杨过），到佛家的侠（石破天），再到忠孝义三全的"韦爵爷"，伴随着国家命运，金庸也在思考英雄个人在历史中的应然作为与地位，升华到"侠之大者，为国为民"的价值评判。

民族共同体的潜意识流淌在血液当中，就像《天龙八部》中的北宋侠士，《射雕英雄传》与《神雕侠侣》的南宋英烈，虽人在江湖，却能在外侮当头、社稷蒙难的时候同仇敌忾。疾风知劲草，虽是架空虚设，但金庸群侠的那种历史代入却无比厚重。就像骑士时代的远去，侠客最终敌不过以服务最多数成员为宗旨的现代化文明。在艰难转型的途中，现实的困厄又唤醒了苦难者的侠义基因，"喜我之喜，怒我之怒，仇我之仇，为我所不敢为、不能为"——让人怎能不爱？所以，在没有更广泛认知的游戏角色和架空世界创立之前，金庸武侠是座藏富宝山。《金庸群侠传》流程开放，多线并起，招募伙伴，修炼武功，借师西方地城探险规则，是一种超越当时的构思，这次全面开掘是中国大乱斗题材的有益尝试。以搜集天书为线索的松散剧情远不如后来的《古龙群侠传》那般缜密，但最直击心灵的即是满足大家武侠DIY的幻想，科幻色彩的穿越反而让主角本身就带着类似于韦小宝的"反武侠"，也不尽然是纯粹大乱斗的山寨味道。



中原是一片活跃着英雄人物的舞台，即使是乱斗游戏也不宜超脱这个舞台，以及浓厚的民俗气息



《金庸群侠传》的Facebook

"六和凌云，燕赵江南，中原西域，塞北云贵，秦淮桨影，南湖烟雨"，如此大好河山何止风情万千，我们的单机游戏其实有着极为辽阔的舞台，却因缺少创新而同质趋一，始终为无米下炊而发愁，选题和思维都处于禁锢之中，乱斗游戏也就无从谈起。SQUARE ENIX制作的《王国之心》系列和《最终幻想——纷争》顺应民心，CAPCOM旗下角色品牌众多，vs系列源远流长，任天堂大乱斗续作不断，汤姆大叔的帝国也在有声有色地赶工建设……至于国人的"乱斗游戏"，倒是通过网游相争的格局体现在字面意义上，这种徒叹奈何的悲观仅代表本人观点，与杂志立场无关。

WCG——DotA入选？

浅谈电子竞技大赛的项目选择

■山东kipotter



从WCG和电子竞技的历史谈起

从第一款电子游戏《乒乓》的诞生开始，对抗就是电子游戏最直接最具吸引力的特点。只不过在游戏发展的早期由于技术所限，玩家们对抗的对手大多数是电脑，而不是另一个能够随时扮鬼脸爆粗口的玩家。

随着电脑硬件技术的发展，家用游戏机的出现以及街机的影响力进一步扩大，玩家们越来越不能满足于与屏幕中的那些呆板的八位点阵图对抗了。支持人与人对抗的游戏就像一针兴奋剂一样，让所有玩家为之疯狂。

CAPCOM的《街头霸王》是第一款支持人与人对抗并且深入人心形成品牌的格斗游戏，格斗游戏由于其平衡性和观赏性极受各类比赛的欢迎，日本的〝斗剧〞大赛是世界上规模最大的格斗游戏比赛。Westwood的《沙丘》开创了即时战略游戏的先河，RTS游戏很快就成为了心灵手巧的亚洲人的最爱。欧美人则酷爱〝车枪球〞类游戏，卡马克和罗梅罗的id Software推出的《德军总部3D》是第一款FPS游戏，也是电子游戏3D化的一个标志。其后的《毁灭战士》更是提供了局域网对战模式，大家耳熟能详的死亡竞赛就来源于此，PC也成为了电子竞技爱好者的乐园。游戏巨头EA依靠国际足联和世界杯的版权，使其旗下的FIFA系列毫无疑问地成为了足球游戏的霸主，同时EA的赛车游戏《极品飞车》也以其出色的娱乐性和可观的销量取得了相当大的市场分额。

因为有了广受人们喜爱的运动足球，所以才有了世界杯。运动大赛能否在全世界取得关注度，更多地取决于其项目的受欢迎程度。综合性的运动大赛如奥运会，则用国与国之间的对抗为噱头赚足了所有人的眼球。北美是世界上电脑和网络技术最发达的地区，当无数的年轻人放弃约会，热衷于搬着沉重的电脑，到某个知己好友的地下室里去联机玩一整夜《毁灭战士》的时候，就一定有精明的人士会认识到举办这么一个比赛很有商机。CPL——以FPS游戏为主的北美职业电子竞技联盟也就呼之欲出了，于1997年举行了首届比赛。



CPL赛场上曾成就过无数传奇

不得不提的是id公司所推出

的FPS游戏《雷神之锤Ⅲ》——这款1999年发行的游戏取消了战役模式，只提供了对战模式。这也使得更多的人把精力放在了研究对战技巧而不是与单机流程中的角色卿卿我我上，从而催生了大批职业选手的出现。在中国，传说中每天练习两千发火箭炮的孟阳（Rocketboy）也成为了众多中国玩家崇拜的偶像。

与此同时，精明的韩国人也发现了其中的价值，于2001年在汉城举办了首届世界电子竞技大赛WCG，设有FIFA、《雷神之锤》《星际争霸》等6个项目，来自37个地区的430名玩家出席了这次大赛。若说CPL只是北美人在自家后院里的小打小闹，从WCG的项目选择和选手组成来看，其更像综合性的运动会——如奥运会一般的世界性大赛。

格斗游戏首次登场于WCG是在2005年，但出现在比赛舞台上的却并非《街头霸王》《铁拳》《VR战士》等高人气游戏，而是TECMO的一款Xbox独占游戏《死或生2》。官方的确是给出了一些有关流畅度和画面的冠冕堂皇的说法。但是，我们不得不审视一下，组委会选择项目的标准到底是游戏角色的胸围，还是其他的什么呢？

金融危机与电子竞技

电子游戏确实是一种较为经济的娱乐方式，但随着金融危机的爆发，大环境严重不景气，大部分赞助商都不可能从牙缝中省出钱，无视嗷嗷待哺的本社员工没心没肺地拿大量资金来赞助电子竞技比赛和养活职业战队。无数的职业战队面对着重组甚至解散的命运，就连规模最大的比赛之一“电子竞技世界杯”ESWC都差点维持不下去，而曾经如日中天的CPL也不幸于2008年倒闭停办。电子竞技大赛的举办需要相当多的资金，包括场地费用、选手的机票费和吃住、宣传、奖金等，其净利润来源有限。虽然不管任何体育比赛，衣食父母都不会仅仅只是玩家，但并不会有大批如”鹿鹿鹿牌“一般的企业争先恐后地想要成为WCG的官方指定牛奶（而在热门项目的传统运动会里，赞助商恨不得连选手的牙刷内裤都赞助到）。所以电竞大赛与传统运动会相比，主要收入是来自作为其竞技平台硬件和软件厂商的赞助。



CPL和ESWC曾经与WCG一起并称为三大电竞赛事

不过从另一方面来讲，统计表明，在经济不景气的时候，人们反而会热衷于更加经济的娱乐方式——比如用一款泰格·伍兹代言的高尔夫球游戏来取代高尔夫球俱乐部的会员卡。2004年经济不景气的时候，与旅游业收入锐减形成鲜明对比的是游戏硬件的热销。这也意味着金融危机对于电子竞技来说并不完全是灾难，而是一个挑战。

WCG比赛项目选择的“潜规则”

下面让我们迟迟地切入正题吧——从大型电子竞技赛事的项目选择，来分析一些潜在的问题。第一个要说的，当然是在国内最有名气的WCG。表1是WCG 2010举办前列出的全部比赛候选项目，红色字为最后选中的正式比赛项目，游戏的平台包括PC、Xbox360和手机。

格斗游戏	第一人称射击游戏	竞速游戏	即时战略游戏	体育游戏	角色扮演类游戏	休闲游戏	推广项目
《龙珠——猛烈冲击》	《使命召唤——现代战争2》	《火爆狂飙——天堂》	《命令与征服——红色警戒3》	《Carom 3D桌球》	《永恒之塔》	《音乐冲浪》	《英雄联盟LOL》
《街头霸王Ⅳ》	《反恐精英1.6》	《尘土飞扬2》	《星际争霸Ⅱ》	FIFA10（PC版）	《王者世界Online》	《钻石情迷》	《Lost Saga》
《铁拳6》	《战争机器2》	《GT赛车5》	《星际争霸》	《麦登橄榄球10》	《红石》	《DJ英雄》	《雷神之锤在线》
《VR战士5》	《光晕3——ODST》	《极品飞车——变速》	《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》	NBA 2K10	《魔兽世界——巫妖王之怒》	《吉他英雄5》	《都市赛车5》（手机游戏）
《美国职业摔跤联盟2009》	《求生之路2》	《赛道狂飙——国家永恒》	《战锤40K——战争黎明2》	《职业进化足球2010》		《俄罗斯方块》	
		《极限竞速3》				《摇滚乐队——披头士》	

表1



《英雄联盟》进入了WCG的推广项目



WCG举办前都会在网上投票让玩家选择比赛项目


选择《死或生》的原因莫非是因为角色的暴露程度？——非也，更大程度是因为“脱裤魔”（TECMO）早期对Xbox平台不遗余力的支持，而微软又是WCG最主要的赞助商……


在WCG赛场上游戏区跪拜《光晕3》的美国小玩家



就连CCTV也报道了《光晕——致远星》发售时的盛况

从表1中我们可以看出，提名游戏大体可以分为三类。一是经典游戏，如《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》，但像《街头霸王3.3》这样足够经典，但是已经有了续作接班的游戏则不会入选。二是公认的优秀游戏的新版本，如《铁拳6》。三是当年发行的虽然平衡性略显不足但有足够人气的新游戏，如《火爆狂飙——天堂》。但是，我们很遗憾地发现，由冰蛙（Icefrog）制作的具有广大群众基础的“魔兽3”同人游戏——DotA，并不在候选名单中。甚至大量玩家为疯狂刷票都没能为DotA在WCG 2010中争得一个席位。那么，WCG选择项目的标准到底是什么呢？

WCG主席金亨锡明确指出，组委会首先会根据当年游戏的销量及受欢迎程度，挑选一些候选游戏在官网上投票，然后根据玩家投票的反响，再询问开发商是否“支持”游戏成为WCG项目。而“支持”不仅是授权和技术支持，也包括奖金和游戏推广费用的赞助。所以，如DotA这样的项目符合“受玩家欢迎并且厂商愿意‘支持’这个游戏成为比赛项目”的要求的话，那WCG的大门就是向它敞开的。

贾府的焦大很难去爱林妹妹，所以DotA想要进入WCG，光靠粉丝们声嘶力竭的呐喊是远远不够的。Icefrog肯定不会掏他自己的血汗钱，进不进WCG都无损DotA的流行度，也无损能真正给他带来大把金钱的DotA2的关注度。又出银子又出粮帮助Icefrog制作DotA2的VALVE同样没理由去赞助DotA进入WCG——这跟他们有什么关系？WCG主办方就更不可能赤裸裸地开个银行账户，呼吁玩家们为DotA进入WCG尽一份微薄之力——这就等同于要足协把国脚名额热火朝天地公开招标一般。所以，WCG组委会只能“做出一个很艰难的决定”——将榨不出油水的DotA“潜规则”掉。

再来看一下推广项目，就如同重点高中会招收一部分自费生一样，这部分游戏能否进入WCG完全取决于厂商对WCG的“支持”力度。《英雄联盟》（LOL）是《DotA》的原制作者（Guinsoo与Pendragon）的最新作品，迫切地想要借DotA的名声抢占策略类网游的市场，所以与最受竞技玩家瞩目的WCG一拍即合。其余两款乱斗游戏《Lost Saga》和id公司的授权网络游戏《雷神之锤在线》也是为了共同的目的而与WCG走到了一起。

不要埋怨WCG钻进了钱眼里。游戏的宣传需要大量的广告费，不是每个公司都能如任天堂一般，一年掏出几亿美元，将自己的产品占据孩子和家长们的大脑。很多企业都认为，比起在电视台掏大把的钱却只能登几秒钟的广告，不如买下休斯敦火箭队主场的广告牌让观众们盯一上午。自己的游戏成为了大名鼎鼎的WCG的比赛项目，比起传统的广告是一种更好的宣传方式，以在线人数为营收基础的网络游戏会很乐意掏这个钱。



DotA在WCG面前就像一个没娘的孩子

既然我们提到了赞助，那么不妨了解一下，WCG的主赞助商是三星和微软。很显然，有微软这个名字存在的地方就没有免费的午餐。微软提供赞助的目的并不是来双手奉送Windows作为WCG的游戏平台（即使微软一个子不掏，大赛的平台也不会是Linux），而是为了推广自己的家用游戏机平台Xbox。微软为这个邪恶的黑盒子及其后代Xbox360掏出了数十亿美元的真金白银，而电子竞技这个领域是日本人的PS系游戏机还未曾染指的，微软自然希望自家的产品能够独占这个市场。

微软重金培植的招牌游戏《光晕》（Halo）是个永远不会出错的选择，它的素质即使与PC上最顶尖的FPS游戏《反恐精英》和《雷神之锤》比也毫不逊色。早在2003年，《光晕》就成为了第一款进入WCG的家用机游戏，但是那时候Xbox平台的游戏阵容确实不太给力，日本厂商对Xbox的支持度很低，要想从Xbox良莠不齐的游戏阵容中继续选出几款来成为WCG的项目，确实不太容易。因此《死或生》的登堂入室也就不难理解了——总不至于选择需要庞大的模拟驾驶器才能玩得爽的《铁骑》吧？TECMO可是在CAPCOM、NAMCO和SEGA向微软投诚前就死心塌地地支持美国人的，是时候给其一点奖励了！

时至今日，《光晕》系列始终是Xbox Live上对战人数最多的游戏之一，这个牌子的影响力越来越大，《光晕3》发售的时候，甚至有牧师在教堂摆放Xbox360和《光晕3》游戏吸引年轻人前来接受布道。不敢说WCG在这当中起到了多少功劳，但是《光晕》和WCG的合作是双赢的结果，这是毋庸置疑的。

WCG、ESWC与MLG的项目选择对比

能够入选WCG的投票名单的游戏，都是当年最具人气的游戏，而且基本上都是不缺赞助费的大公司的产品。那么，衡量一个游戏是否能入选正式比赛，除了厂商的支持力度之外，更重要的因素是什么呢？

我们来看一下格斗游戏的选择结果。首先，《龙珠——猛烈冲击》这种各角色之间严重不平衡的格斗游戏是不可能用于正规的竞技比赛的，龟仙人打半天也未必能打掉超级赛亚人的悟空多少血（或者说，动漫改编的格斗游戏都有这毛病）。《美国职业摔跤联盟2009》素质优秀但在全球范围内影响力不高，不适合竞技比赛。什么？《街头霸王Ⅳ》？你难道不知道角色实力差异太大的《街头霸王Ⅳ》有个别名叫“沙加特无双”吗？《VR战士Ⅴ》的素质和平衡性都很高，但是说实在的，这两年来人气比起《铁拳》来已经落后了一个档次。因为WCG并非“斗剧”那样项目众多的综合格斗游戏大赛，所以综合人气和竞技性来看，《铁拳6》是个最好的选择。

所以说，游戏的竞技性和人气才是决定性的要素。这也是WCG作为电子竞技大赛对选手和观众的尊重。那么，我们很容易就可以分析出，在素质不相上下的情况下，《吉他英雄5》胜过胜过《摇滚乐队——披头士》是因为《吉他英雄》系列更老牌，人气更高；《极限竞速3》胜过《尘土飞扬2》是因为其竞技性更高，胜过《GT赛车5》是因为素质不相上下，但《极限竞速3》是微软自家重金打造的游戏；《赛道狂飙——国家永恒》作为一款为竞技而设计的免费网络对战赛车游戏在全世界极受喜爱；选择《反恐精英1.6》和《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》也是是因为它们的口碑和出色的竞技性。

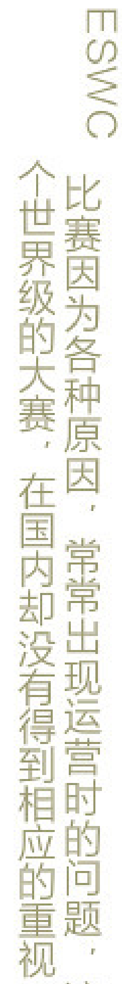
那么，相信读者们也发现了表1中的几处争议选择。其中之一，就是FIFA10项目。这一选择乍看没有什么可争议的，NBA游戏和橄榄球游戏的影响力有限，体育类游戏选择足球更容易吸引欧洲和亚洲的玩家关注WCG。更何况近几年家用机版的FIFA的素质已经超越了“实况”系列，几乎能媲美真实的足球——但是，诸位看官，请看清楚！比赛的项目不是那款狂销千万将《职业进化足球2010》杀得屁滚尿流的家用机版FIFA10，而是还是用七八年前的老旧引擎制作的PC版FIFA10。无论从哪个方面来看，PC上的《职业进化足球2010》都可以秒杀这个上时代的对手。如果选用《职业进化足球2010》或Xbox360版的FIFA10作为比赛项目的话，比赛必定会有吸引力得多。但既然WCG的组委会做出了这样的选择，我们也只能认为组委会接受新事物的能力有点欠缺，或者是EA打着什么特别的小算盘……

无独有偶，虽然在候选名单中，《星际争霸》与《星际争霸Ⅱ》这哥俩摆在一起大有包场的架势，但最后《星际争霸Ⅱ》还是被淘汰出了正式比赛项目。好吧，你可以说游戏刚出没多久，玩家和主办者们还来不及做比赛的准备。但要知道WCG组委会还在犹豫2011年的比赛是不是要选入《星际争霸Ⅱ》呢。这其中的缘由耐人寻味，暴雪跟韩国电子竞技界闹出的纠纷沸沸扬扬，《星际争霸Ⅱ》正是其中非常敏感的一个环节。在某些问题上，WCG或许与坚持不使用电子裁判的国际足联有得一拼，但是国际足联为什么坚持不使用电子裁判呢？这当中的缘由恐怕不仅仅是因为他们“死脑筋”……

ESWC2010	MLG
《反恐精英 1.6》	《光晕 3》
DotA	《铁拳 6》
《魔兽争霸III——冰封王座》	《任天堂明星大乱斗 X》
《赛道狂飙——国家永恒》	《魔兽世界》
《雷神之锤在线》	《星际争霸 II》
《吉他英雄 5》	《战争机器 2》
《极品飞车——变速》	《光晕——致远星》
《街头霸王IV》	
FIFA2010	

表2

ESWC是另一项世界范围的电子竞技大赛，表2中DotA项目赫然在列，EHOME战队也在比赛中所向披靡勇夺冠军为五星红旗争得了荣耀。ESWC也是最早采用“实况足球”作为比赛项目的大赛，并且在FIFA的素质后来居上超越“实况足球”之后立即果断地将比赛项目换成了家用机版的FIFA。很显然，ESWC的项目选择相当灵活，但这项大赛却数次爆发出停摆、更换赞助商、被收购以及拖欠奖金的丑闻。ESWC是一项面向玩家的电竞比赛，但对赞助商们显然不如WCG有吸引力。或许ESWC的承办者更像一个玩家，而WCG无疑更有商业化头脑。


ESWC比赛因为各种原因，常常出现运营时的问题，这样一个世界级的大赛，在国内却没有得到相应的重视





《任天堂全明星大乱斗》在全球都极受欢迎



音乐游戏在欧美极受欢迎，进入电竞大赛也就顺理成章

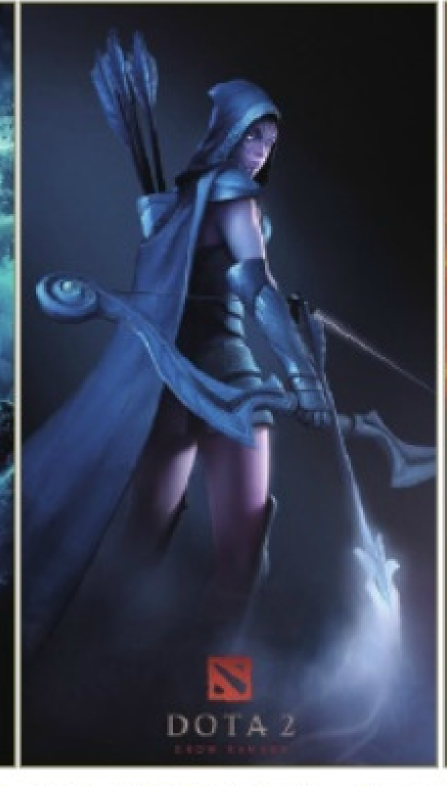


PC版的FIFA一度沿用陈旧简陋的引擎开发



家用机版的FIFA素质相当之高









DotA2中的几位英雄，DotA2的竞技前景可以被我们看好

美国游戏联盟MLG是一个与ESPN、Gamestop（北美最著名的游戏零售连锁店）和Xbox360合作举办职业电子游戏竞技比赛的组织， MLG在全美进行城市巡回比赛，培养了大批职业电子竞技选手和忠实的玩家观众。因为MLG举办的周期更短，所以在项目的选择上更灵活，《星际争霸Ⅱ》也能在MLG上第一时间登场亮相。因为MLG巡回赛的形式更贴近观众，所以像《任天堂明星大乱斗X》这样竞技性不够但更受大众喜爱的游戏也能够入选。虽然大赛的规模和形式有所不同，但与MLG的灵活多变相比，WCG确实暴露出了自己的短处。

WCG的未来项目选择展望

微软最新推出的体感游戏设备Kinect发售两个月就狂销800万份，极受非游戏人群和轻度玩家的喜爱（笔者的几个姑妈就对其爱不释手）。我们可以想像，微软和WCG绝不会放过这么一个扩大影响力的大好机会，明年的WCG的推广项目中或许就会出现Kinect的身影。

《反恐精英1.6》已显老态，如果真正的续作不能尽早推出抢占舞台的话，这个名额或许总有一天会归无比强势的《使命召唤》系列所有。

在未来的几年中，体育游戏的首选依然是足球。值得庆幸的是，PC版的《FIFA11》使用了次世代的游戏引擎制作，这也会使比赛的观赏性进一步提升。但至于未来，我们或许还得希望于EA不要再把PC版FIFA当成别人家的孩子了。

虽然2010年底万众期待的《GT赛车5》正式上市，但指望其从微软的《极限竞速4》口中抢下一个名额几乎没有可能——SONY能够给WCG提供什么好处呢？

2011年即时战略游戏的候选名单中依然有两款仿DotA类的网游——HON和LOL，可怜的DotA甚至不在候选名单中。玩家们已经尽了他们的努力，贡献了大量的投票。至于WCG组委会是否会大发慈悲，我们无从得知。但是VALVE未来的当家游戏DotA2要钱有钱要人有人，如果素质上没什么大问题，未来大有机会入选WCG。

《摇滚乐队3》的职业模式极具竞技性——玩家可以挑战真正的25键吉他，这已经很接近于真实吉他的玩法，或许会因此诞生真正意义上的职业选手，甚至可以吸引来职业的乐队成员参与。但Harmonix公司的经营状况极不理想，刚被免费转让——往好听了说是自己买下了自己。更何况音乐游戏的市场每况愈下，《摇滚乐队3》和《吉他英雄6》都还要加把劲才能继续留在WCG的大舞台上。

总的来说，不管是任何电子竞技比赛，项目的选择都要考虑大会主办国家的国情，从观众、玩家和厂商来进行多方面平衡，这实在不是一项容易的工作。



曾经红极一时的CS项目，什么时候才能出现真正的接班人？



Kinect是未来客厅里必备的娱乐设备



《摇滚乐队3》教你如何成为职业乐队成员

脚本与沙盘，纸张到网络

■湖南 Disillusion

笔者最早接触的两款电脑游戏来自于同一家公司，而他们也恰好扮演了“开放度”这条平衡杆上的两级，它们便是——《仙剑奇侠传》和《大富翁3》。脚本和沙盘，故事与乐趣，这是如今电脑游戏的两大头，也是自从游戏这个词诞生以来就必须考虑的生存方式。在本文中，将按照笔者的个人观点，妄自定义。

游戏

最早意义的游戏，无疑是全然的沙盘。不管是捉迷藏还是足球，几乎很难出现两次完全相同的游戏过程。但凡这种游戏，一般都有个共同点：简单的规则，而整个游戏过程完全取决于参与的玩家，因此游戏的随机性完全取决于游戏者本身。实际上，在TRPG之前，笔者所接触的全是沙盘游戏。笔者人生中第一个脚本游戏是自己制作的——当时流行过一款“三国志”的强手棋，给普通的买地皮游戏加入了武将攻城的概念。然后笔者就有了自己写剧本创作游戏世界的念头，并最终付诸行动，现在在家里还能翻出当年用钢尺和圆珠笔认认真真画好的地图和人物属性卡等游戏资料。在那个连“龙与地下城”是什么都不知道的年纪里，笔者十分热衷于扮演DM的角色，即便每次一场游戏下来口干舌燥，也觉得异常充实。



TRPG



堂吉诃德

当然，其实如果把游戏这个词扩展开来，并且把脚本意义也发挥一下，其实魔方和七巧板才是真正意义上笔者最早接触的脚本向游戏。但鉴于这两种益智玩具过分强调内容而不是结果的游戏过程，暂且还是搁置一边。

最早的脚本游戏，无疑是TRPG。

脚本游戏所拥有的一个很大的特征是过程为结果服务，而脚本游戏的本质正是小说。在这些游戏中，玩者受到极大的束缚，如果单纯认可“能获得乐趣的

行为便可以称为游戏”的定义，那么电影小说动漫歌剧等一切表现形式都可以称之为游戏。然而现实并不是如此，在人们把纸牌和讲故事结合在一起的时候，一个伟大的时代其实已经来了。任何人都会被精彩的故事所打动，也更会希望自己、幻想自己是这个故事中的主角，希望实实在在地去击败那些不存在现实中的怪物，去享受另一个人生。能代表这种情愫的最好作品，无疑是《堂·吉诃德》，倘若堂·吉诃德生在现代，我打赌他不过是一个RPG游戏死宅，但可惜他的时代只能用自己的人生去完成看似可笑的梦。在官方说法：“这部书只不过是对于骑士文学的一种讽刺”，目的在于“把骑士文学地盘完全摧毁”之外，本文所带来的效应远远超过了作者本人的预期，堂·吉诃德随着时代对于他的理解，也逐渐从一个可笑的小丑变为一个悲观的理想主义者（个人意见）。在基于商业社会的今天，许多人不得不放弃自己的梦想而趋于现实，而他们，都是堂·吉诃德。

脚本向游戏的存在便在于此，它提供的便是“扮演”的乐趣。可以说TRPG的出现，正是满足了玩家的堂·吉诃德梦，扮演所带来的乐趣是一种无法单纯用欲望来形容的情愫。人类作为少有的单纯可以依靠性幻想便能达到高潮的物种，其脑部完全可以作为现实世界的一个平行世界来独立。在物质世界做不到的，用精神世界来做到，而将这个精神世界投影到现实的，正是脚本向游戏。毫不含糊地说，脚本向游戏正是对于电影小说歌剧等文艺的最好发展与衍生，也是游戏中最近似于艺术的一方。

反观沙盘式游戏，更可以将之视为一种竞技，竞技本身源于战争。这样一来，在源于文化的脚本和源于战争的竞技的平衡杆的两端，开始被一个叫做“游戏”的概念所统筹。

换言之，沙盘与脚本，即文化与战争，两者的最终合并产物，便是我们今天所沉迷的游戏。

电子游戏

人脑的潜力是无限的，但能利用的部分却极其有限。人类的睡梦从某种意义上来说，是人类日常中无法控制的大脑部分，将其潜力自主发挥的产物。然而，白日梦毕竟是白日梦，不仅影响不了现实，也不能真正用自己的身体去操纵。在人脑潜力挖掘技术停滞的现代，以代替人脑为目标的电脑最终运用于游戏，是必然也是恰当的。

一开始的电子游戏仍然是沙盘向，正如同战争才是人类最原始也最真实的本能一样。长年的进化使得一切物种都拥有“胜过别人”这个概念，因为只有这样才能生存下去。早期的电子游戏就像是一开始的体育竞技一般，强调的是人人对抗，如“乒乓”。但这种状况并没有持续多久，因为游戏出现时，人类已经早就让文化成为了一个不可或缺的因素。于是在相当长的一段时间内，出现了大量以“扮演通关”为主的游戏，也就是所谓的脚本化。不管是街机游戏的动作清版，还是电脑电视上大行其道的各种RPG，都属于凭借玩家自己的力量去解决游戏设计者设计的脚本。当时的大多数游戏都可以简化为一个程序中的if语句，当玩家达成了条件，then可以进行下一步。于是在早期的电子游戏中，双人合作过关游戏大行其道。而对抗游戏以格斗游戏为代表，在街机上大放异彩。

在电脑上，早期大量涌现的几乎均是出色的脚本向游戏，不管是RPG的走迷宫还是AVG里的谜题，玩家很大一部分的游戏时间都用在了“看”和“找”上。到这里也许还能以单纯的“脚本向游戏”一言概之，但之后游戏业界的发展很快让单纯的脚本游戏几乎步履维



东方妖妖梦



大富翁3


魔方


七巧板



最终幻想14

艰，这也导致了AVG游戏如今的几乎绝迹。

最开始试图将这条平衡杆移向沙盘一边的是模拟类游戏，我所指的这个模拟类游戏并不是所谓的SLG游戏，也不单单是更狭义的“模拟人生”“模拟城市”，而是包括了飞行射击游戏、竞速游戏乃至体育竞技游戏。不同于完全创造一个世界的RPG和AVG游戏，这类游戏在试图将现实中的行为搬到游戏中来，因此其必然将现实世界的沙盘性带入了电脑游戏。如果说ACT游戏依旧是线性向游戏，那么到了“模拟城市”中，没有结局的做法就已经判定了脚本的死刑。

换言之，游戏至此已经可以分化为“原创”和“模仿”两类，请注意这里指的并不是所谓的文化知识产权，而是现实世界对虚拟世界的映射与否。这个标杆平衡了很长一段时间，玩家各取所好，其乐融融，直到一样技术的普及——网络。

为局域网联机游戏做出卓越贡献的游戏，国内有两个：“红警”和Quake。“A过去”和“火箭筒”成为了这个改革的风向标，而这个风潮，在CS、《星际争霸》的出现后更是席卷整个游戏业界。当一个游戏强调的是人与人之间对抗的时候，毫无疑问它已经接近了最老的游戏模式，也最像是一个沙盘游戏——不同的沙子组成了完全不同的沙盘。也许在这里我们也可以这么说，脚本与沙盘的区别，正是人机对抗与人人对抗的区别。

随机性几乎成了这条平衡杆上唯一的尺度标准。

然而必须在这里说一句，之前我们也提到过，但凡这种游戏，一般都有个共同点：简单的规则。但电脑游戏的复杂性注定了其不可能简单的规则，用通俗易懂的词语来说就是平衡性。一个看似沙盘的游戏，往往会因为一个IMBA的设计导致整个游戏流程极其脚本化，这可以说是玩家自己为自己设计出来的脚本，即人为脚本。因此，并不是简简单单丢一个看起来有很多选择的世界给玩家就算了事了，更重要的是这些选择必须要有意义。

于是，在那个业界刚意识到平衡性对于游戏的重要的时期，有两款游戏横空而出。一个是开创了一个游戏模式的《侠盗猎车手》，而另一个则是开创了一个时代的《暗黑破坏神》。倘若把《侠盗猎车手》比作在沙盘中追求脚本，那么《暗黑破坏神》无疑是在脚本中创造沙盘。

对于前者，我们甚至可以认为《魔兽世界》的任务线升级流程沿袭与它。在这个城市中，你有不得不做的事，但是你可以不做，也可以待会再做，因为这是个世界。能在城市中为所欲为的感觉让许多玩家大呼过瘾，也把沙盘式游戏的王者宝座推送给了《侠盗猎车手》。可有趣的是，在该作的最新作中，却出人意料的放弃了把那个沙盘城市做得更细，而是用心去讲了一个故事，此中优劣这里不多作评价。自《侠盗猎车手》之后，无数游戏开始强调起场景互动性，大量分支任务，以及最重要的那个宣传词“自由”。是的，自由，哪怕是最脚本化的RPG游戏，也走上了“可以想干什么就干什么”的道路。不要问我AVG游戏在哪里，这个时侯它已经淡出了主流游戏圈。

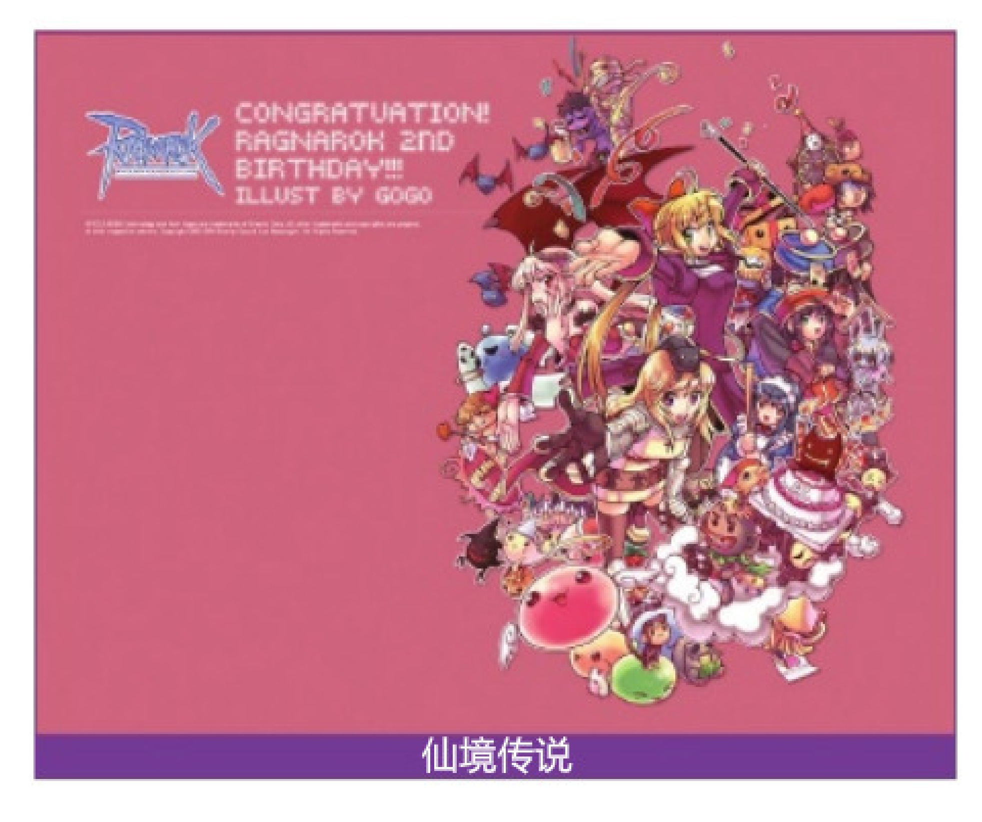
不得不提的是，AVG游戏，尤其是单纯的音像小说，在日本却得到了蓬勃的发展。因为其游戏结构的特殊性，可以说是最容易上手制作的游戏。这成就了日本同人文化的蓬勃发展，也给其本来就旺盛的ACG产业注入了一股活水。但其游戏的小众性依旧是无法改变的事实。

回到上面说的两个游戏中的另外一个：《暗黑破坏神》。如果用“自由”这个词来形容《侠盗猎车手》，那么用“随机”这个词来形容《暗黑破坏神》是再贴切不过了。虽然电子游戏一直在用Random命令来增强游戏的不可预知性和重复可玩性，但能把这个单词运用得如此出神入化的，依旧是《暗黑破坏神》。而它带来的，正是基于这个“随机”理念造就了一套成熟的概念以及网络游戏的蓬勃发展。


剑网3



石器时代



仙境传说



寒蝉泣鸣之时

网络游戏

最早的网络游戏依旧是沙盘式的，如同局域网对抗游戏一般。

时间稍微推移，网游基本分为房间式的对抗游戏如《泡泡堂》，和依靠刷怪练级的MMORPG如《仙境传说》，但其实它们的游戏过程大多数时间在重复一项相同的任务。《泡泡堂》依旧类似于“一局制”的局域网游戏的延伸，其本质是与在线棋牌一个性质的游戏。这种游戏类型已经自成一类，就如同麻将打了这么多年一样，将很难有太大的改变。真正值得在意的，还是MMORPG。

这种从《暗黑破坏神》脱胎换骨而来，占据了网络游戏90%以上类型的游戏，也秉承了《暗黑破坏神》粗暴的游戏过程：轰杀至渣。打怪-升级-打人，几乎就是早期网络游戏的全部内容。而玩家往往一开始就被丢到一个没有新手指导的出生点（这在现在几乎是不可能的），然后你就准备从兔子杀起，一直到干翻地狱。这种游戏流程，也促进了外挂行业的蓬勃发展，在那个年代，没外挂是混不下去的。人们为了那国足出线般的装备掉落率和一望无际的升级经验，不知疲倦地轰杀同一种怪物。当然，也存在那些你练不满级的游戏。它们似乎约好了一起忘记《暗黑破坏神》只有99级上限，在永无止境的补丁中首先要做的就是增加等级上限，而不是考虑“满级后应该干什么”。

于是，这便是之前提到的“庞大沙盘中的人为脚本化”，虽然看上去你可以干的事有很多，但实际上你能做的还是只有这几个，并且比脚本化游戏更枯燥，因为它没个结尾。

解铃还须系铃人，在经历了约5年“A过去”的网络游戏模式后，暴雪看不下去了，它做了个演示，告诉大家网络游戏还可以这么玩，顺便赚了点“小钱”。《魔兽世界》最大的贡献，便是把“任务”和“PvE”这两个概念深入人心，乃至于之后5年内的网游没有任务系统都不好意思和别人打招呼。同时导致了“剑网3”最大的失败——延续了《魔兽世界》的副本铁三角模式。要知道“贫道上了！师太奶好我，和尚用力啊！”虽然听上去好笑，玩上去可是不那么有趣。

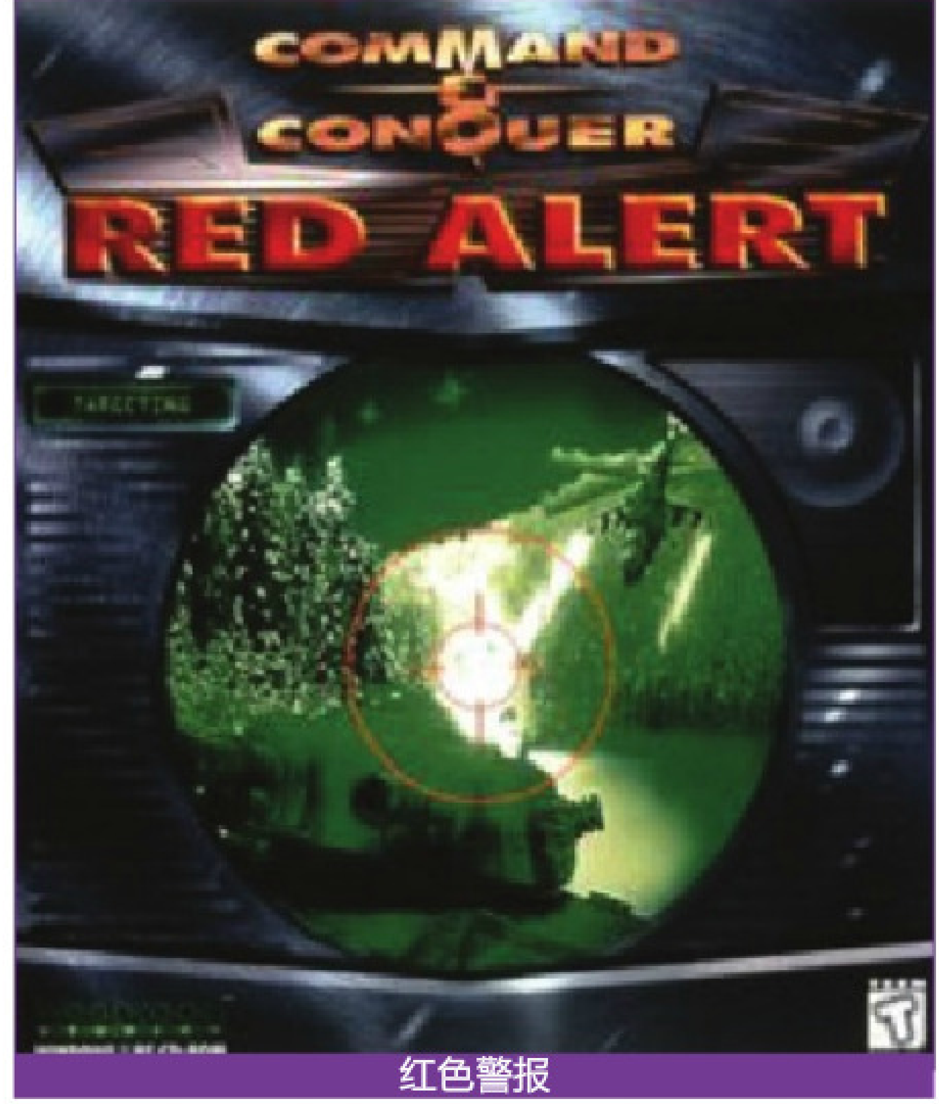
在这里稍微说一下暴雪公司，在笔者看来，这是一家值得信任的公司，同时也是一家太规矩的公司。诚然，它的游戏好玩，并且经典。但仔细一想，它的游戏并不会让人觉得“有趣”。暴雪的游戏总是给人一种“脚本化”的感觉，你能预料的部分它都给你做到了，而且你也会喜欢，但你总会觉得自己被钉死在某个地方。当然，这也和近几年暴雪不断吃老本有关系。当年的牛蛙，以及现在的任天堂，却都是能实实在在做出让你觉得有趣的游戏的公司。在单纯的游戏乐趣这个方面，我认为暴雪还是略逊一筹。

回到所谓的任务系统，其实就是一个以脚本的方式，将沙盘式的大陆串联起来的形式，是不是很像《侠盗猎车手》？暴雪最开始的任务系统无疑是继承了传统RPG的，时不时要你穿越整个大陆，又时不时叫你猎杀60只怪物，更糟糕的是，有些地方直接任务链断裂，让你不得不回到当年的A怪升级手段渡过那几级。好在暴雪自从资料片开始，任务已经越来越无脑，也越来越轻松了。随着“大灾变”的开始，藏在旧大陆中的那个单机游戏之魂，其实也慢慢浩劫与重生了。暴雪终于知道做网游还是有别于做单机，这是一种进步，但在某种意义上，是一个令人遗憾的现象——任务终于更加为了任务而存在。

珠玉在前，后来者如何居上？“魔兽”之后的网游里，任务系



现在的“乒乓”



红色警报



仙剑奇侠传



暗黑破坏神

统成了一块鸡肋。没做别人适应不了，做了还要被嫌弃没内涵。于是更多的网游只能在“打怪方式”上做文章，或者干脆自动打怪。至于PvE方面，那完全学不来。暴雪是一家善于开创模式的公司，也是一家容易将整个业界导入一条死胡同的公司。它在沙盘式的网游中加入的脚本元素，着实苦了不少网游运营商们，尤其是韩式。



侠盗猎车手



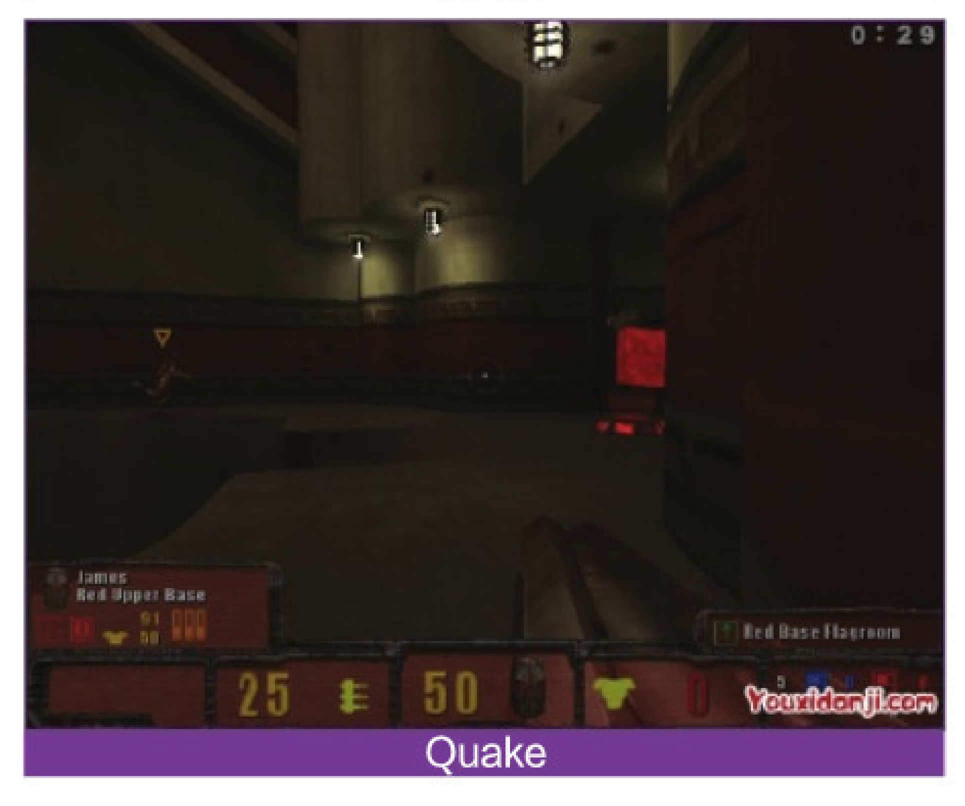
魔兽世界



第二人生



大逃杀


Quake

但网游毕竟是网游，沙盘才是网游的最终形式。在笔者看来，网游的最终发展形势是“没有NPC”。当你掉落在出生点时，欢迎你的是上个月才被推选为城主的玩家，而卖给你第一把武器的，是已经玩了许久铁匠职业的老玩家。与其辛苦去创造一个世界观，不如就让玩家们自己去创造一个世界。这是只有网游才能办到的，单机游戏穷尽一生也达不到的自由度。以笔者愚见，将来不存在单机游戏这么一说，所有的游戏都有一个开关，可以在游戏中随时切换到网络游戏模式，这不光是对于两种口味玩家的最好平衡，也是反盗版的最佳形式。

诚然，这说得好，但是毫无意义。

也许有人会在这里说，为何单独只提《魔兽世界》，西方如此多的网游何以不提？也的确存在我所谓的“没有NPC”网游，比如大名鼎鼎的《第二人生》。但其现实意味太强，变得不像游戏。东方更是有一个与整体网游市场格格不入的日本网游存在，能把网游做的如此Fans向，不得不让人感叹日本人真是一朵奇葩，其运营失败率同样也是一朵奇葩。

说归说，国外网游商们还是在不断移动这根平衡杆，反观国内网游却在一天天把所有游戏做成一个模样。也许下次的改变，依旧是暴雪带来的跟风效应。

回到话题，既然网游的最终目的是完全沙盘化，那么存不存在极度或者说较为线性化的MMORPG呢？

在笔者浅薄的记忆中，这个真没有。唯一比较接近这一点的，是一个称之为《大逃杀》的网页游戏。那是一款很简单的，1个小时重启一次的文字MUD。一定数量的玩家在一个区域内，在规定时间内通过不断互相厮杀以及解密，以达成一人胜出的标准结局或者是合作达成多种隐藏结局。遗憾的是笔者一直打酱油，始终无法存活进最后50人的名单，故无法详解。但这个游戏是很大意义上的“鼓励人为脚本”的游戏，这可以说是网络游戏的一个很好尝试——能够通过规则把一盘散沙的游戏世界有机地串联起来并导向一个结局，将是除了完全沙盘化之外未来网络游戏的另一个发展方向。

小结

游戏毕竟各有所爱，有希特勒就有莫扎特，谁也无法保证对面的那个兵哥哥是不是就不会弹一手好钢琴。所谓的脚本与沙盘的平衡杆，只是一个象征，它决定不了一款游戏的乐趣，也改变不了一个玩家的取向。单机游戏中，这条平衡杆已经得到很好的发展，而网络游戏中它却依旧重心不稳。自打UO以来，网络游戏得到的发展十分有限，笔者看到了很多网游都在做着尝试，但在商业气味较浓的网游界极少有真正的口碑票房双赢。到底是单机游戏携着世界局域网推倒网络游戏？还是网络游戏强行给单机游戏安上一根网线？谁也说不准，只希望未来的网游，不要再像今天一般，换个马甲就又钻出来了。

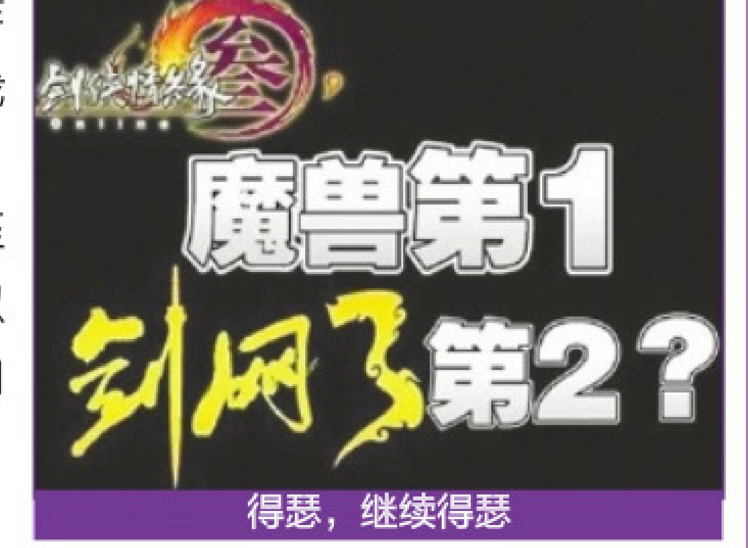
你还真以为套个马甲我就不认识了？



“魔兽”改变“世界”
——被WoW影响的中国网游

■浙江 木然

就在一年以前，我还是个标准的愤青，时常为《魔兽世界》这款如此优秀的作品在国内受到的“不平等待遇”而义愤填膺。直到我的经济学导师语重心长地向我解释了垄断资本的可怕之处后，我才开始正视国内的RPG网游市场——确切地说，是3DMMORPG市场，《魔兽世界》似乎在这块大蛋糕上占有了太多的份额，以至于其他厂商不得不绕道而行以避其锋，纵然有《天龙八部》或《成吉思汗》等貌似成功的个例，但这些产品或多或少地都带有一些2.5D时代的影子。也就是说，敢和WoW公开叫板且正面冲突的网游，国内暂时还没有。



得瑟，继续得瑟

但是“魔兽”的一家独大毕竟还是太招摇了，因此尽管推不过这个“前浪”，“后浪”还是一波接着一波，它们有些死得很早，有些还在苟延残喘，甚至还有一部分连浪花还没翻腾起来就被扼杀在襁褓之中了。

然而在这堪比上甘岭的惨烈战役中，“魔兽”依然淡定地坐在它的王座上睥睨众生。而一代又一代的“诛王勇者”，在不断吸取失败的教训与前者成功的经验之后亦在磨砺中精进——当然，对于国产货来说，“山寨”的提升可能更加明显。也就是今天咱们要说的，在“魔兽”大肆入侵MMORPG市场的情况下，企图“师夷长技以制夷”的国产网游，到底是怎么做的。

首先我们来普及一下文学知识：近代文学大家王国维曾经提出过，“成大事业、大学问者”，其读书有三重境界。而在我眼里，被《魔兽世界》影响的国产网游也大致分为这三类。围绕这一点，我们可以很清楚地看见，到底哪些厂商把功夫学到了家，又有哪些厂商是以拙劣的模仿来哗众取宠的。

第一境界——

“昨夜西风凋碧树。独上高楼，望尽天涯路。”

读书之基础，在于一个“悟”字。读一本好书有如与一位高尚之人对话，如何解其意而明其理，是每一个阅读者都需要面对的难题。此时就需要联系自身实际，调动个人情感来品味书中的意境，是所谓“有感而发”是也。

那么从《魔兽世界》这本“著作”中又能够读出些什么呢？从吸引玩家的角度来看，此“书”受人青睐，无非是在

玩法上有所“创新”——严格点说连“创新”都算不上：任务系统受EQ（无尽的任务）影响甚深；副本更是照搬自家的“地下城”；两大阵营的设定无非是传统PK的“合法化”；至于九大职业，拜托，同期的欧美RPG里类似的设定比比皆是，暴雪不过是在原有的D&D规则上稍作了一番修改罢了。

不夸张地说，《魔兽世界》就像是一个大杂烩，在吸收了欧美RPG的种种优点之后给它套个《魔兽争霸》的背景，再配上一个当时还算先进的引擎就开卖了——一切就是这么水到渠成，没有特色就是它最大的特色。

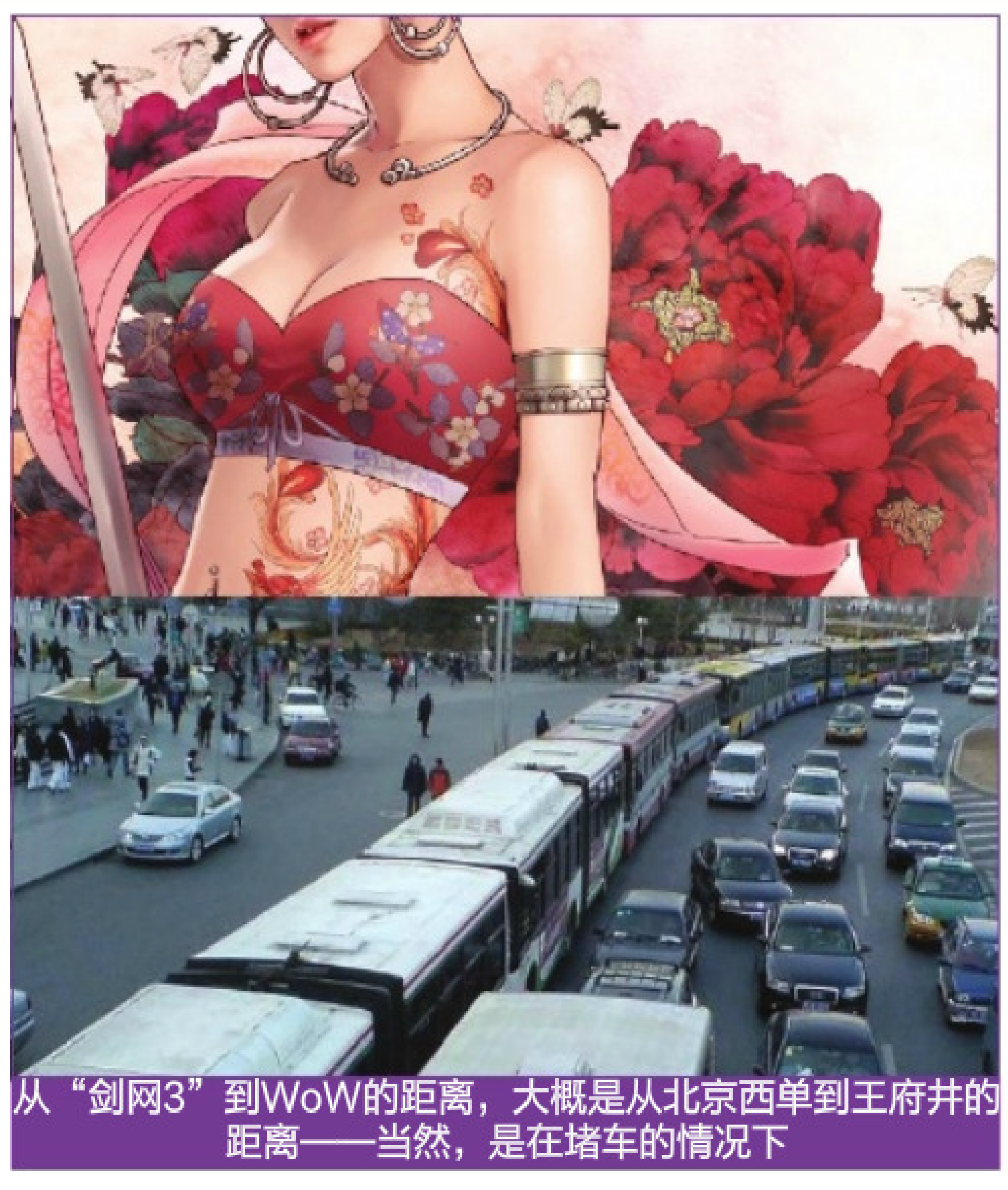
好吧，尽管这样玩家们还是被暴雪成功地糊弄了，而且不光是他们，连国内的厂商都开始觉得“山口山”牛得不行。本着“能抄则抄不能抄创造条件也要抄”的原则，一部分人走上了“与国际接轨”的道路，起码在玩法上，他们做到了——典型例子是完美时空的《完美世界》。这款无论在名字还是内容都和“山口山”相当接近的网游，是国内早期“魔兽”山寨品的代表之作。在当时看来，它的引擎相当给力，画面效果属于中上水准（当然是在国内），副本和任务的设计也同样学得有模有样，这种看似强大的气场甚至还让它斩获了当年游戏界（当然还是国内）的几项大奖。于是以此为底气，《完美世界》走上了“收费网游”的道路，决意挑战“山口山”尚未稳固的霸主地位。

一点都不遗憾的是，它失败了。而且它很快就退出了“收费”大军，走上了“免费”的道路，就和同时期的许多网游一样。此后的完美，虽然在其产品阵线中不乏“WoW Like”的身影，但它们无一不向轻量级阵营靠拢，以避免与《魔兽世界》的正面对抗。

同样的，后来登场的许多作品，在玩法上均借鉴了WoW的思路，但在收费模式上，却很少有愿意染指“点/月卡”这块大蛋糕的。为什么？

这还用问为什么？我们不是已经有一个WoW了吗？

没错，副本可以照搬，战场可以照搬，职业可以照搬，任务可以照搬，甚至连整个游戏系统，只要你乐意，尽管Ctrl+C、Ctrl+V。但是这有什么意思呢，抄出来的作品，再怎么努力也不能跟原版相比，别说你是国产了，EA都不行！明明都有“行货”了，为什么还要用你的山寨品？便宜？便宜管什么用啊。鱼翅就是鱼翅，粉丝就是粉丝，两个群体的消费品，还有比较的意义吗？


从“剑网3”到WoW的距离，大概是从北京西单到王府井的距离——当然，是在堵车的情况下


你好啊，“杰克·鲍顿”先生

好了，让我们先把粗制滥造的国货放到一边。好好想想，除了玩法之外，《魔兽世界》身上还有什么东西是难以复制的。

答案其实不难——史诗感。



网易：自家“山寨”自家，能叫山寨吗？

“衣带渐宽终不悔，为伊消得人憔悴。”

——此谓第二境界。

读书至此，已是沉浸其中，浑然忘我，自然也不像单纯的文学赏析那么简单了。一般来说深入到这种层次以后，读的就不再是书，而是一种感觉了。

同样，玩游戏也是这个道理。早先我们求的是玩爽，玩High，于是我们会造一大堆天启，然后送到俄国大兵的基地里，或者让改满的神高达用石破天惊拳轰杀东方不败，甚至我们还可以给丁叔穿上无限魔人装，直接和DMD难度下的维吉尔对砍——只要你想，很多游戏（包括网游）都可以让你High上天。问题是High完以后它们还可以给你留下什么？残留的肾上腺素？还是无尽的寂寞与空虚？

把这个话题再拓展一下，其实咱们的国产网游差不多也是这样。愿意花钱的人可以很爽，不愿花钱的人也想尽办法（比如外挂）让自己爽，但是这种爽是建立在感官刺激的基础之上的，也就是说你这游戏玩得不够深入，也很难深入。

当然了这里的“深入”跟所谓的“网瘾”没有任何的联系，前者是“入戏”，后者是“沉迷”。《魔兽世界》就有这么一种神奇的力量，它可以让玩家在游戏过程中逐渐融入艾泽拉斯，让他们的心情随着副本或任务的剧情起伏而波动，使他们感觉到自己不再是一个普通的学生或白领，而是一位为了部落的荣耀或联盟的正义而战的勇士——暴雪精心为玩家准备的RP体验，就在角色转换过程中得到了最好的展示。而这种极强的游戏代入感，也就是前文我所说的“史诗感”。

能做到或接近这一点的国产网游，不多。“剑网3”就是其中的一个。

在我的印象里，金山一直都是一个比较上进的企业。早年在做WPS的时候就声称要打破微软Office的垄断，这个口号在当时为它赢得了不少掌声；后来将经营重心转移至网游领域，又开始向暴雪的霸主地位发起挑战——首当其冲的便是“剑网3”。这款改编自同名单机的网游历经2代发展最终步入了3D领域，用的是自己的引擎，靠的是自己的技术，最重要的是它还有一个更加亲民的游戏主题——自古以来，最是“侠”与“情”二字容易打动中国男人（绝非性别歧视，侠女手下留情），尤其是对于自小便浸淫在武侠文化中的70后、80后来说（而这两个群体又正是网游消费的大户）。这么说吧，“剑网3”之于国产网游，有如“仙剑”之于国产单机，盼望它给“Made in China”长脸的人多了去了。

那么“剑网3”是否达到了预期的水平呢？起码从世界观的塑造上来说，西山居做得还是不错的——王遗风为救一人而屠万人；徐惟以身试毒终化萤火明灯；慕容追风身背妻棺誓要杀尽天下尸人；李慕云和郁清公主苦恋一生，最终双双跳下朝阳峰……侠义的江湖中从来就不乏儿女情长，曲折动人的剧情故事与慷慨激昂的苍生大义互相穿插，编织出一个刀光剑影、恩怨情仇的武侠世界，不可不谓其大手笔也。

然而牡丹华美，难掩其不实；荔枝有实，却难衬其不艳。“剑网3”避免了前者的错误，把重心放在了游戏内涵的堆砌上，却在玩法设计这块屡屡失误，像“恶人谷”与“正气盟”这样拙劣的模仿明眼人一看便知，在产品运作上更是屡战屡败，这对于已在网游领域打拼多年的金山来说实在是难以理解的错误。究其原因，不知是玩家把金山捧得过高，还是金山把玩家看得太低了呢？一款被称为“中国的《魔兽世界》”的网游，得到的评价却旗帜鲜明地分作两派：既有像捧《古剑奇谭》那样称之为“国产网游之希望”的，又有如某报般大呼其“击碎了国产网游最后之梦”的。众说纷纭之下，好或坏的评判，似乎也变得艰难起来。如是，干脆一言以蔽之：在追逐“山口山”背影的路上，“剑网3”比其他同行多走了那么几步，就是这几步，让玩家认出了它，也让所有人看见，我们和暴雪之间还有多远的距离。

若想探知这段距离的长度，还须拨开最后一层境界——



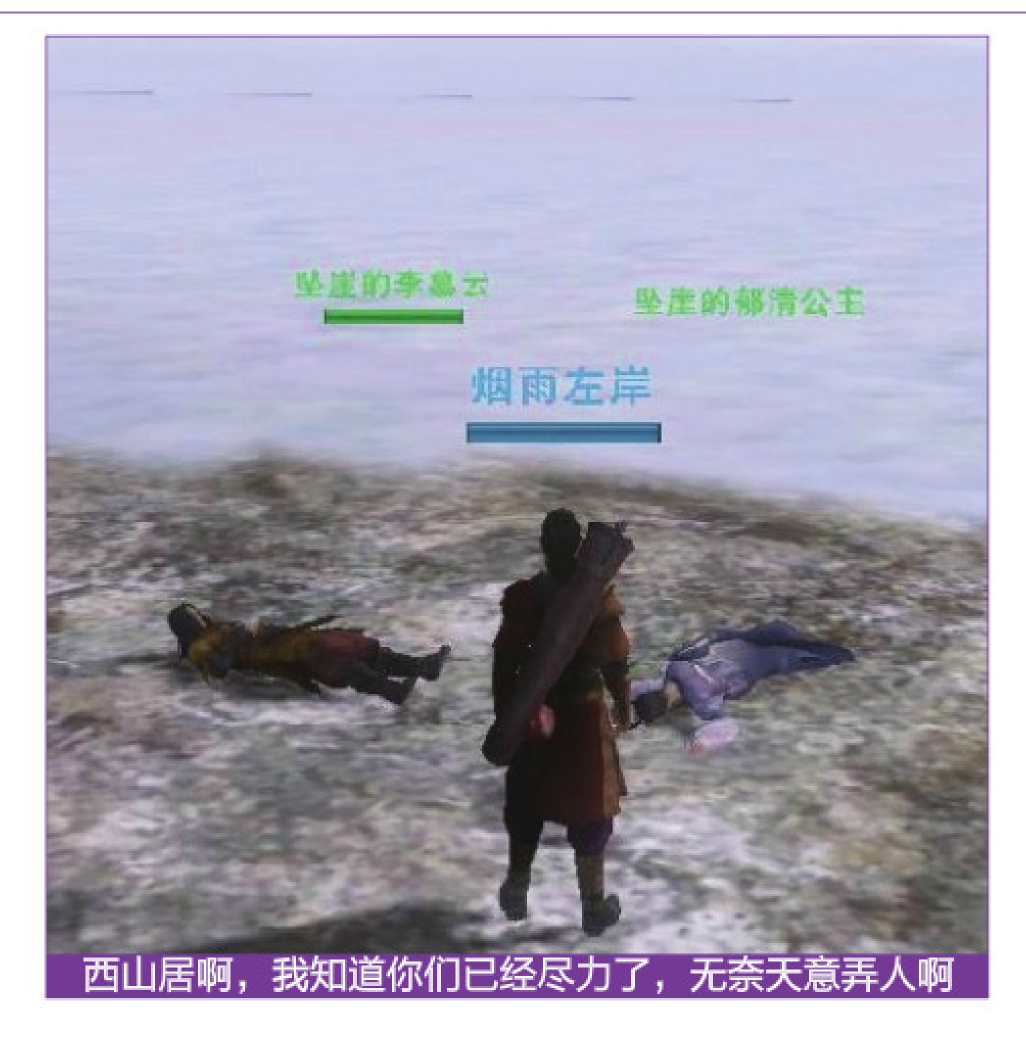
永不掉线的猎人凯莉桑与她的宠物达斯奇


愿圣光保佑你，我的朋友


《晶铁之门》，又一个“被山口山”的受害者


暴雪简直就是专业的彩蛋大户啊（看见那两个箱子了吗？对，欢迎来到《夺宝奇兵4》！）

“众里寻他千百度，蓦然回首，那人却在，灯火阑珊处。”



西山居啊，我知道你们已经尽力了，无奈天意弄人啊

武侠小说中提到剑客之技艺如臻化境时常用上这么一段话：“手中无剑，心中有剑。”这和所谓的读书最高境界有异曲同工之处：书不在手而在心，既是读书，又不再是读书；因为此时具体的知识已然融会贯通，书本作为载体而可有可无，所留下的，只有一样东西——精神。

网游也有它的精神吗？答案是肯定的。不过在细说之前，我想先举两个关于《魔兽世界》的例子。

曾经参加或关注过大灾变Beta测试版本的朋友应该会注意到，在一次Patch中，铁炉堡三锤议会中代表蛮锤氏族的矮人领袖由库德兰变成了弗斯塔德，而他的身边则多出了一个穿红色衬衣的名为蛮锤真相发掘者（Wildhammer Fact Checker）的小矮人。这个NPC的由来还得追溯到2010年的暴雪嘉年华，当《魔兽世界》的首席内容设计师阿莱克斯·弗洛尔·阿弗拉西亚比（天哪他怎么又回来了）和创意副总裁克里斯·梅森在讲解会环节回答玩家的提问时。一位穿红色衬衣的宅男向两位大神提出了他的疑问：目前出现在Beta测试中的鹰巢山代表，是原本驻扎在外域的库德兰·蛮锤，那么正史中一直被认为是鹰巢山矮人领袖的弗斯塔德·蛮锤（在理查德·A·纳克先生的小说《巨龙时代》里他曾经因为参加格瑞姆巴托一役而名声大作）到哪里去了？

面对这个突如其来的问题，梅森和弗洛尔一时语塞。在这个事实得到确定之后，他们不得不承认了自己的错误。自此红衣小子一战成名，暴雪官方更是在游戏中设置了上文提到的那个NPC，以纪念这次充满了意义的“Bug Check”。

另一个例子同样和玩家有关。在TBC时代的沙塔斯城，玩家们可以看到一位与众不同的女暗夜精灵猎人，名唤“凯莉·达克”，而“她”身旁蹲着那只叫做“达斯奇”的黑色猎豹正是“她”的宠物。对，你没猜错，这个NPC的确是由一名真实的玩家所化，她属于一位名叫Dak Krause的白血病患者。

Dak早在去世的一年前便已发现自己身患绝症，想到自己将来就要离开这个世界，同时自己心爱的WoW角色也将永远地离开艾泽拉斯，他就给自己的角色写了一首小诗放在邮箱里。由于在游戏里经常帮助别人，Dak在自己的服务器享有很高的声誉，在他去世之后，公会的玩家自发为他举行了盛大的葬礼，先后有近百名玩家参与其中。这件事情引起了暴雪的高度重视，于是就有了沙塔斯那位“永不掉线的女猎人”，这个角色依然穿着原来那些杂乱的装备，和“她”的宠物豹站在一起。每当有玩家经过，并与“她”对话时，便能看到当初那首被他留在邮箱里的小诗——即便斯人已逝，Dak的生命却在《魔兽世界》中以另一种方式延续，这位永不掉线的猎人就和所有热爱《魔兽世界》的玩家一起，继续快乐地生活在艾泽拉斯。



BLZ称大灾变CG动画耗时一年，一些玩家反映有这么多人力财力不如投入在资料片的开发上——某种程度上这种想法也解释了为什么国人造不出《魔兽世界》

相似的例子还有很多，像为了纪念暴雪员工Rob Bridenbecker的弟弟而设计的任务“勇士的传说”，为了满足脑癌儿童Ezra Phoenix Chatterton的愿望而在血蹄村增加的那只牛仔牛，以及守护在战士之魂神殿的可见“天使”科尔特（为纪念早逝的暴风之子Michel Koiter），这些细节带给我们的绝不仅仅是感动而已。暴雪的游戏文化，是建立在“以人为本”的前提之上的，因此我们才能看到两位主创坦然地认错，因此我们才能见到游戏中各种各样的“真人”NPC。对玩家而言，暴雪的设计师都是艺术家；而对暴雪而言，玩家亦不是单纯的客户，而是艺术作品的欣赏者与鉴定者。因此在这十几年里暴雪，才会以“98分”的标准来严格要求自己，因为只有这样才能打造出那条“暴雪出品必属精品”的铁律，只有这样才能让世界各地的玩家一边哭一边笑一边捧一边骂地成为他们的忠实粉丝，只有这样，暴雪才可以把其他的竞争者远远地甩到身后，再以最务实的姿态，把它源源不断的创意奉献给每一位玩家。

这，就是暴雪的“精神”。

同样，这也是每一个《魔兽世界》的模仿者最难以抵达的高峰。

6年，对于一款网游差不多已经是半辈子的时光了。从某种角度来说，中国网游是幸运的：当这个产业刚刚起步的时候，诞生了一个《传奇》；休闲市场开拓之初，《泡泡堂》率先迈出了一大步；竞技大潮此起彼伏之时，《跑跑卡丁车》

冲在了最前面；而在我们最渴望同国际接轨的时候，《魔兽世界》进入了视线。几乎每一个龙争虎斗的时代都立着那么一根行业标杆，让后继者们不至于像只无头苍蝇般到处乱拱。但是成功可以模仿却无法复制，一味地投机取巧只会让这个行业陷入恶性竞争，导致强者愈强，弱者愈弱。

我不是理想主义者，我只针对现实做出分析。在中国，模仿《魔兽世界》的似乎都活得不错，而打着“挑战‘魔兽’”而能成功幸存的又能有几个？WoW的成功秘诀虽然早已被人分析得透彻，但在目前的情况下，能够像暴雪那样做游戏的公司想要生存，难矣。我不是说国内缺少相应的资金或技术，相反，我们既不差钱也不差人，差的是一个健康的投资环境，一个良性的资本循环，还有一批真正“懂游戏”的老板以及充满创新意识的制作人。缺乏创新，这就是中国网游的通病，也是下一个“网游十年”必须被根治的顽疾，如果能够跨过这道坎，《魔兽世界》想要活过暴雪高管口中的“2016”亦不轻松。“诛王勇者”们能否踏碎冰封王座的霜雪，我们拭目以待。

红衣小子威武



早以前就在“大软”登场过的脑癌儿童Ezra，如今又化身春节使者继续守护艾泽拉斯

国产山寨们都从“魔兽”身上抄了些什么？

1.副本。副本不是“魔兽”的首创，但无疑是它把副本概念发扬光大。于是，现在是个国产网游都要有副本，连网页游戏也都有了副本。没有副本的网游？敢问您这游戏开发完了么……

2.装备。灰、白、绿、蓝、紫、橙，外加套装，现在可以说，八成的网游装备全部都是按这个颜色进行品质划分的，若是有哪个游戏敢逆天设计成橙装比蓝装品质还差，那么一定会被玩家唾弃。但仔细想想，谁规定了橙色一定比蓝色高贵了呢？当然，在现在的收费网游中，橙色已经等同于人民币了——无论是装备还是雇佣的英雄。

3.技能。这里特指生活技能，采矿、采药、剥皮、炼金、锻造、制皮、裁缝、附魔、钓鱼、烹饪，这是现在被“拿来用”得最多的技能，采矿、采药永远都是蹲在一些或是冒光或是非常突兀的贴图边上，以各种姿态用各种材质的进度条进行采集，WLK和CTM都开了，那么珠宝、铭文、考古这些也要“与时俱进”，一个都不能少。有原创的么？有！真正意义的原创技能只有“剑网3”的读书。

4.天赋。这玩意实际上是从科技树演化而来，但暴雪把它变成了另一个样子。于是，是个职业都有天赋，没有天赋的职业简直……是不是还是游戏没开发完？不光职业有天赋，你看“魔兽”的公会不也有天赋么，那么咱们也拿来用，不管公会帮会门派，外加国家城市乡镇，啥都带个天赋——啧啧，天赋，听着就高贵。

5.任务。新手任务、日常任务、副本任务、史诗任务，“魔兽”出现什么类型的任务，各个网游准保也跟进出现。新手任务……可笑，以前就没听说过这玩意。至于日常任务，嗯，尤其是“日常”这个词，真不知道是哪个伟大的玩家或是翻译者发明了这个词：日常，两个字尽显汉字之精悍传神本色，这个词居然没有收录到什么流行词汇里，实在可惜。要知道现在是个玩网游的都知道“日常”这个词的含义，反映到现实里，咱们每日三餐、洗脸刷牙睡大觉，都可称之为日常，对于我来说，洗澡可算得上是周常，月常嘛，你懂的……

6.铁三角。什么是铁三角？T（ank）、H（ealer）、D（PS），也可谓之“前边顶的，中间打的，后边加的”，最早我还是从RO中体会过一把，而现在，无论是什么题材的网游，但凡提到PvE打Boss，就必然出现铁三角，至于武侠游戏，顶的打的可以理解，而加的就很让人费解了，西方奇幻可以吼“圣光拯救一切”，国产修仙貌似都是“吃豆”，而武侠……

7.仇恨。亦称威胁值，但凡提到PvE打Boss，除了铁三角就得有仇恨，要不说怎么能铁呢？

还有没有？有，而且很多、很细，此处不再一一列举。也许真如某些人所说，暴雪已经把你们能想到的一切网游元素都想到了而且做得很好，大家只能跟在后边吃灰了……我现在只能弱弱地反驳一下，结婚生子，暴雪既没想到更没做出来…… P

《大众软件》网游测试平台

2011年1月，《大众软件》特别推出《网游评测》栏目。与现有其他媒体的网游评测栏目不同，作为一本拥有15年历史的平面媒体，我们在制作内容时坚持以公平、公正、无功利性为原则，力求为广大网游玩家提供真实可靠的游戏信息，并对测试的网游进行推荐，推荐度分为5档，分别是特别推荐（很值得一玩）、比较推荐（可以凑合玩）、一般推荐（实在无聊可以玩）、不太推荐（能不玩就不玩）、浪费时间（顾名思义……），算是一个初评，希望给广大网游玩家一个参考。

百年战争

游戏号称以英法百年战争为背景，却又拥有与背景完全不搭边的魔法系统，可能开发商自己也明白这么搞实在说不过去，又加入所谓上帝与撒旦的千年魔法战争来弥补。虽然是3D，但感觉实际上是个2.5D，无法仰视看到天空，很像当年的《仙境传说》，建模比较粗糙，画面也谈不上精致细腻，出门打打小鸡打打幼狼，典型的Q版可爱型卡通网游，看不出有什么所谓战争的感觉。最强大的是游戏拥有自动战斗系统，算上自动寻路和自动拾取，还要玩家干啥？



官方网站：	http://bn.176.com/
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	封测
运营公司：	福州天盟数码有限公司
推荐度：	不太推荐

魔界2



拳打“暗黑3”脚踢“魔兽”的游戏就是它了，甚至还有《魔界2》就是《魔兽世界2》的奇谈怪论……这些宣传上的花活谁都懂，暂不去理。游戏本身来说其实还算可以，至少登录界面委实让我有些惊艳。体验一会后似乎看到了些许当年“剑网3”的影子——我的意思是，别说“魔兽”，它连超越“剑网3”都挺难。游戏在细节方面做得实在差太远，光影、动作、跑路、模型，一切的一切。各种游戏元素做得都不错，但组合在一起就是让人觉得别扭——你是否无法想象一个穿着标准西式宫廷华丽服装的妹子背着法杖到处跑来跑去打狼吧，游戏中却很常见。



官方网站：	http://m2.sdo.com/html/mtpage/index.html
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	公测
运营公司：	上海盛大网络发展有限公司
推荐度：	比较推荐

岐山



游戏画面看起来很清爽亮丽，没有压抑感，人物形象和场景都属于可爱型卡通风格，比较讨巧，某些场景很有漫画的感觉。游戏本身属于2.5D，无法仰视看天空，人物和怪物建模稍显粗糙。



新手任务的搭配还算合理，就是背景音乐听久容易让人打瞌睡。游戏的手动寻路有问题，角色不会绕开如树、箱子之类的遮挡物，但自动寻路却没有问题，不知道为什么。此外游戏界面稍显拥挤，一般网游的功能键都是一行或者一列，本作的功能键却分成两行。在收集系统中可以收集五行灵气制作法宝，也算是有了点中国仙侠特色。

官方网站：	http://qs.8zgame.com/
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	封测
运营公司：	八泽游戏
推荐度：	一般推荐

QQ仙侠传



游戏总体而言还算不错，画面清新靓丽，女的漂亮男的帅气，怪物也很可爱，符合腾讯一贯的网游制作风格。但从一些任务以及游戏设计来看，比如新手任务会让你到处跑，把各种华丽坐骑挨个看一遍，让你心痒难耐，而赠送的坐骑居然还有使用时间限制……玩家自己有自定义头像，这个头像和QQ秀一样是需要花钱的，所以游戏从一开始就充满了金钱的香味。国产仙侠游戏的特色：宠物系统、师徒系统、结婚系统，本作一个都不少，特别要说的是宠物，很明显宠物是好看的不能打，能打的不好看，估计又得要玩家去死劲折腾了。



官方网站：	http://xxz.qq.com/
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	公测
运营公司：	腾讯公司
推荐度：	比较推荐

海魂



游戏的Bug和未开放的功能颇多，而且优化做得也不好，人物卡顿是家常便饭，怪物也经常瞬移，人物在攻击、奔跑的时候显得极其别扭。画面很差劲，停留在几年前的水准，但是武器特效倒是挺炫的……新手任务做得颇为古怪，几个接任务和交任务的NPC距离超远，若没有自动寻路，怕是玩家死也找不到。游戏有个船只的界面，看起来似乎可以开船在海上打仗，稍微值得期待——虽然直到出



了新手岛，这个功能也没开启，不知道是否很后期才开放或者干脆没开放。

官方网站：	http://haihun.hongyuansu.com/
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	内测
运营公司：	北京虹元素科技发展有限公司
推荐度：	不太推荐

星辰变



游戏改编自同名小说《星辰变》，是个2D网络游戏，在2D游戏中也属于中等偏上了，只是游戏的UI界面做得不够大气，这是算是类“传奇”网游的一个通病吧。游戏的灵兽、技能、法宝、生产、势力、情侣以及结义等系统完整，相较半成品而言，有很高的完成度。据悉，游戏会采取道具收费方式，商城中的珍宝阁，辅助、灵兽、符篆和时装等页面已经开始逐渐添加内容了，玩家会对RMB道具的依赖较大。另外游戏改编自小说内容，因此自由度在现阶段中略有不足。还有针对不同阶段时的PK，平衡性有待调整。

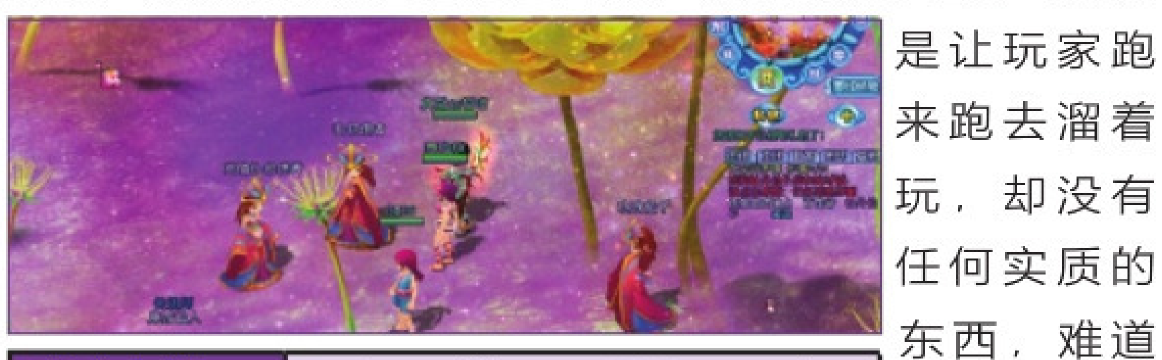


官方网站：	http://xcb.sdo.com/web3/guide/guide.asp
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	封测
运营公司：	上海盛大网络发展有限公司
推荐度：	比较推荐

镜花缘



这个游戏我估计着除了一些10岁左右的孩子以及心理年龄不够成熟的女孩会玩以外，很难在会吸引其他玩家的眼球——如今这种画面风格的网游已经不是很流行了，也可以说这么艳丽的颜色搭配，对眼球的伤害还是蛮大的。开始的新手任务纯粹就是让玩家跑来跑去溜着玩，却没有任何实质的东西，难道现在新手任务设计就这么没创意了么？在看到游戏NPC“桂花仙子”说着“九月桂花遍地开”的时候，我终于忍受不住，下线了，但愿这是开发人员的黑色幽默，而不是连歌名都不知道的低级错误。



官方网站：	http://jhy.zy528.com/
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	公测
运营公司：	上海智艺网络有限公司
推荐度：	不太推荐

巨刃

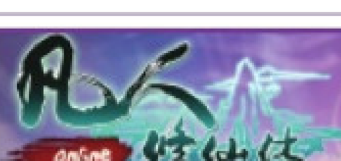


游戏没有什么可以值得玩的地方，简陋的画面，粗糙的建模，这都是属于上一个10年的制作水准。而在自动寻路如此发达的今天，角色寻路时居然还会一顿一顿的（绝对不是电脑或者服务器卡），人物跑动时胳膊就像断了一样甩来甩去。一个怪物只有1点血，一箭射过去造成1点伤害，获得1点经验，然后，升级了……做任务问你几个问题，居然还提示正确答案——就算问题再简单也不能这么玩吧。



官方网站：	http://www.jymmo.com/JrRegister/CCB/Default.aspx
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	内测
运营公司：	上海劲游网络技术有限公司
推荐度：	浪费时间

凡人修仙传



制作得很一般的游戏，无法旋转视角，连2.5D都算不上，但它的人物却又是3D的，所以若静止不动，游戏画面乍一眼看就是四五年前的2D网游。游戏亮点和特色乏善可陈，新手任务唠唠叨叨很长，打怪也很傻，角色就会“嗨！嗨！嗨！”一点也不给力。同时，游戏的坐骑也是有时间限制的，估计将来游戏得靠这个圈钱，当然，更能圈钱的宠物系统、时装系统也不能少。顺便说句，这个游戏也是可以自动挂机打怪的。最最恼人的是，一个账号只能创建一个角色，不知道将来是否会进行改动。



官方网站：	http://acc.baiyou100.com/speedreg/RegForfr.aspx?AdID=192
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	收费
运营公司：	广州市百游汇数码网络科技有限公司
推荐度：	不太推荐

梦幻穿越



2D回合网游，画面很烂，即便是2D，但一点也不像是201X年的游戏，倒像是某些玩家组织的自娱自乐之作，画面山寨得不行，音乐同样如此……粗糙得让人难以忍受，要知道这个游戏最大居然只支持800×600的分辨率！游戏有个变形系统或许是个亮点，但在整体架构和内容实在没什么可玩的情况下，熬到那一步也挺不容易的——网游中该有的系统它都有，不该有的……它也没有。



官方网站：	http://cy.sdo.com/
游戏类型：	回合策略
当前状况：	内测
运营公司：	上海盛大网络发展有限公司
推荐度：	浪费时间



电子史诗——特隆

良品	总评 7.1	
制作	Propaganda Games	
发行	Disney Interactive Studios	
类型	动作	
语种	英文	
游戏性 Gameplay		6.0
上手精通 Difficulty		8.0
画　面 Graphics		7.5
音　效 Sound		7.8
创　新 Creativity		6.0
剧　情 Story		7.0

■上海 S.I.R

引言：计算机对于用户来说，究竟是什么？是一种工具？还是一个伙伴？或者是某种无法捉摸的东西？每当我们打开Windows，欢迎的字样总是会浮现在那里，你也可以换上别的词语。当你无法驾驭一些软件时，弹出的对话框会向你指出问题所在，有时还会按部就班地指导你的操作。电子游戏让我们从未这么真实地面对一个虚拟世界，你可以成为一个中世纪的英雄，也可能在一个荒蛮的西部讨生活。你甚至可以恨，可以爱，可以杀死也可能拯救某人。但是，我们都知道，这只是一串串代码组成的程序。人机交互的界面制作得越真实，我们就越感虚无，一切都是公事公办，就算你给iPod穿上可爱的衣服，起个“凯蒂猫”之类的名字也对此于事无补。电子世界正在变得黑暗而冰冷。

但是，一些生活在上世纪80年代初的人们可不这么想，赛伯空间（Cyberspace，1982年由威廉吉布森提出，意指计算机与网络中的虚拟空间，并通过小说《神经浪游者》为大众所知）对那时的人来说还只是一个充满想像的地方。计算机会产生自我意识，机器人也有感情，而网络就好像是一个天外魔境，充满着未知与不安。《电子世界争霸战》（TRON，1982）就是在这种情怀下诞生的——对赛伯空间的终级朝拜。论知名度，它不及同期的《银翼

杀手》，电影本身的叙事也略显稚嫩，但它兼具高科技与神秘的庞大世界观却令人着迷不已，深远地影响了之后许多科幻作品的创作，在其上映的年代甚至“赛伯”还是个新单词！直至近年来极客向的复古风潮四起，迪斯尼也将这款落了几层灰的经典宝贝再度供出来，拍摄它的续作《创战纪》。本篇攻略虽是配合电影宣传而先行发售的游戏《特隆——进化》的指南书，但也将为大家重点介绍《电子世界争霸战》的原版电影及其周边作品，以方便玩家理解剧情。

TRON EVOLUTION 《电子世界争霸战》

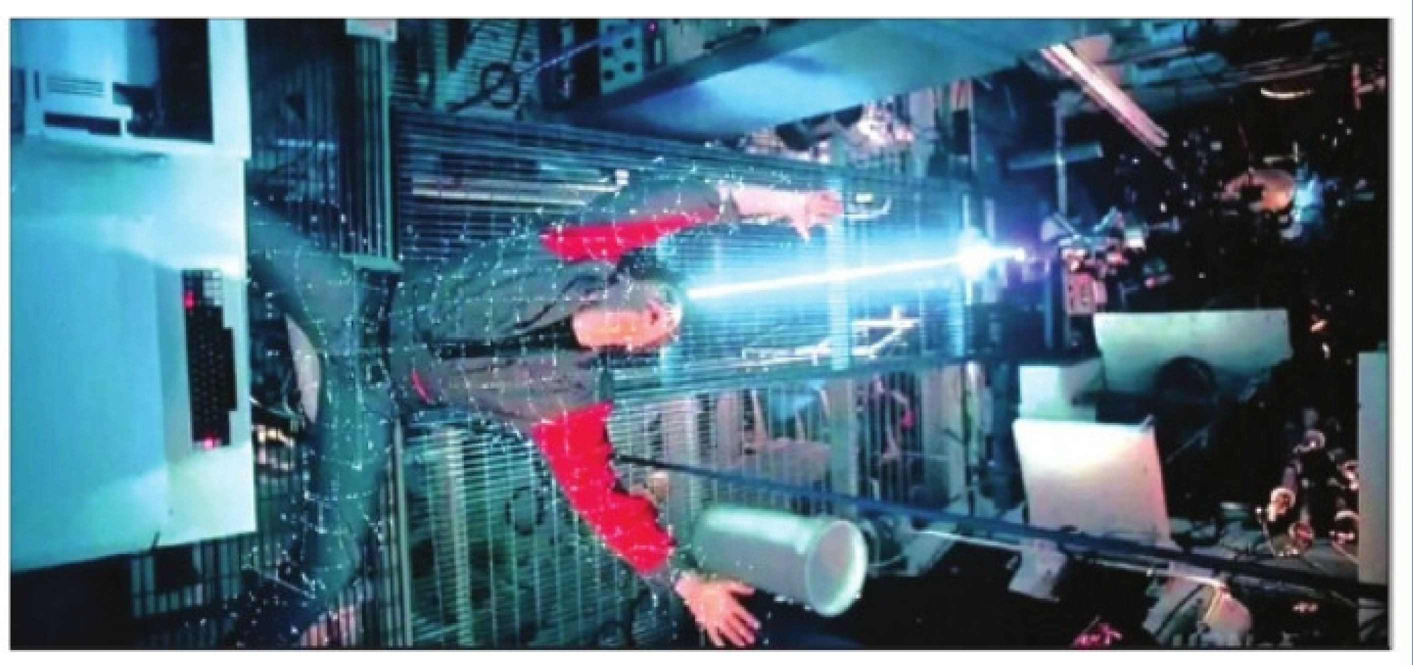
这是一部非常伟大的电影，但难以消化，尤其是对当时的观众来说，大部分时间简直就像读天书一样捉摸不透，尽管去掉太过前卫的概念它只不过是个简单的童话故事。

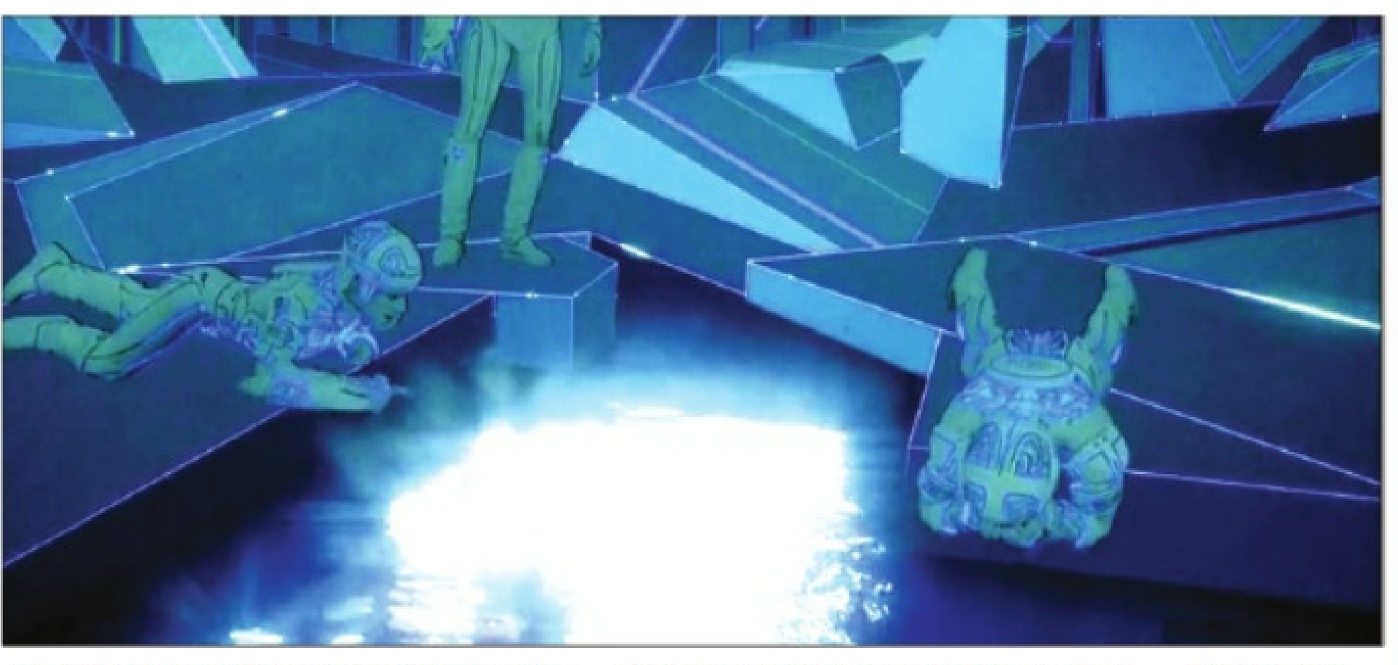
电影最初的镜头停一个街机厅里，酷、街机、游戏，对那时的人来说还是个新潮玩意。然后有人投了币，这是一款叫做《炫光摩托》的游戏，屏幕上两条线在互相追逐，摩托形成的光轨可以杀死对手，有点类似于对战版的“贪吃蛇”，但很快镜头深入到了游戏之内，两位穿着十分后现代的演员在摩托里对抗，说明了程序之下隐藏着一个活生生的世界。

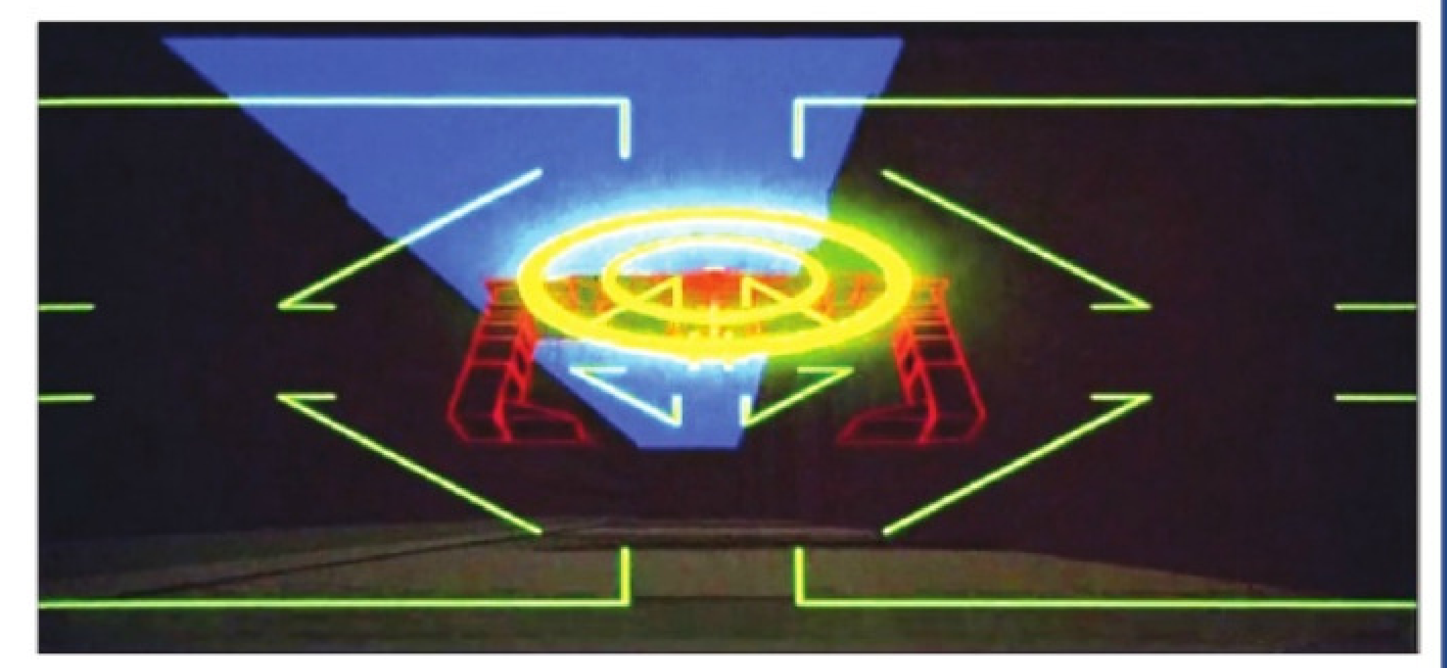
现实世界中的剧情单薄到可以忽略不计，主角凯文·弗林是位天才程序员。在一家规模巨大的电脑公司ENCOM上班，偷闲时开发游戏。但他的成果却被另一位叫做狄林杰的程序员窃取了，后者依靠这些游戏成功掌控了ENCOM。于是弗林不断地侵入ENCOM的主控程序，想取得一些证据，但主控程序日益强大，每次都以失败告终。最后主控程序提示狄林杰关闭通路来保证安全，这样一来弗林就一点机会也没有了。但这时，为ENCOM开发安全程序“特隆”的艾伦找上了他，“特隆”是个独立于主控程序之外的程序，它甚至可以监视主控程序。只要他们进入公司，打开通路，并让特隆进入其中，就有可能扳回局势。这一部分十分枯燥乏味，就在所有人都认为接下来的剧情将会讲述他们如何潜入ENCOM公司的时候，嗯哼，他们的确“潜入”了，但潜入的是主控程序本身！就在电影经过了冗长的半小时后，弗林被主控程序所控制的转换机变成了数据，并进入到了赛伯空间……

电影实际上到这时才刚刚开始，当他进入到了这个空间后，发现程序也像人类一样，有感情，有生命力，并且对死亡十分恐惧。整个电子世界都被主控程序，这个不断吸收其他程序，越来越庞大的超级程序所掌控着。而主控程序的所作所为也跟古罗马的暴君没有太大区别。对于有用的程序，他吸收或奴役，而对于他觉得没用的程序，就将其邀请到一个“游戏”里，比如电影开始时所展示的“炫光摩托”，输掉游戏就将会de-rezzed（也就是被杀掉）。被主控程序放入游戏中的程序除了战斗至死没有其他任何办法。现在看这一部分，会感到十分奇妙，电影里对那些被邀请的程序称为Guest（访客），而主控程序就是Host（主持）了，就像是现代游戏的在线对战模式一样！

自然，弗林也被邀请来玩这场死亡游戏，但途中他遇到了特隆。于是他和特隆一起逃出了游戏，他们获得了同样想反抗主控程序暴政的程序们的帮助，最后特隆与艾伦取得了联系，令他

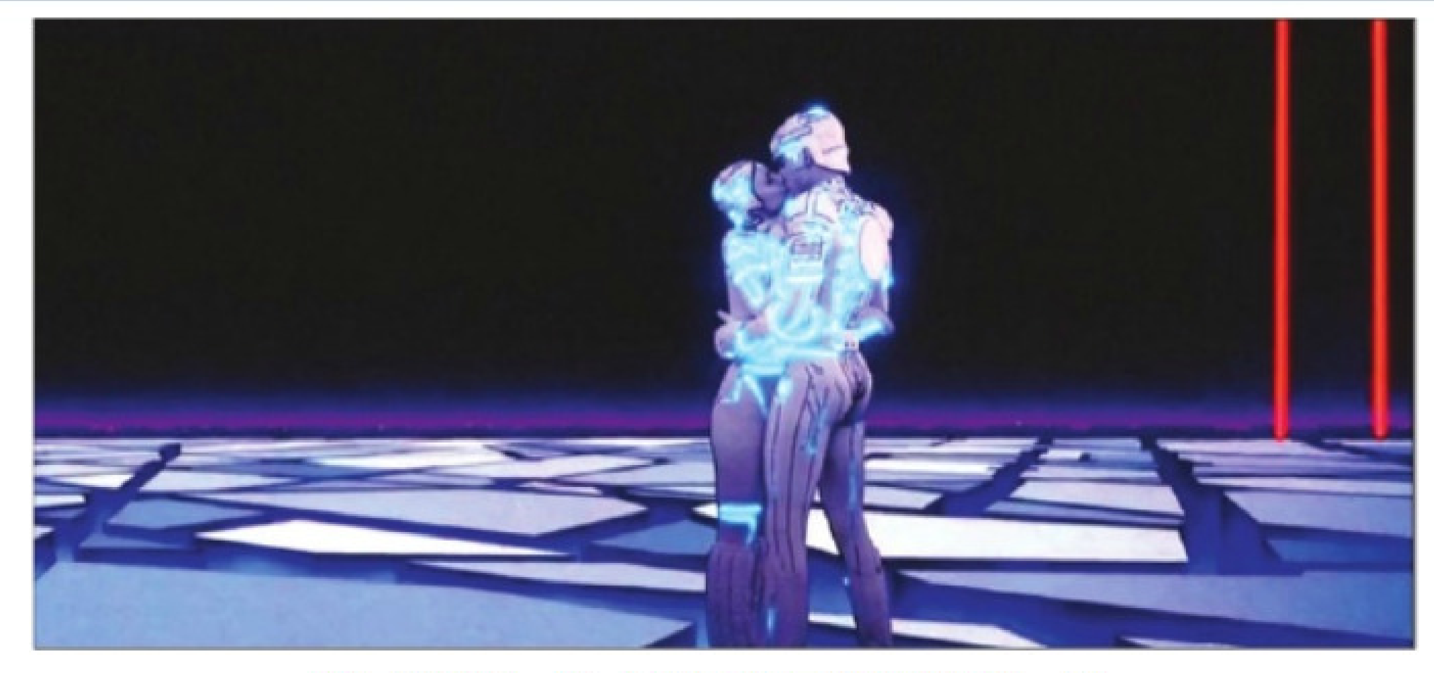

一切都始于弗林被这台转换机给带入电子世界开始……


在电影经过头半小时的无趣剧情后，这些穿着前卫的程序们简直给人一针强心剂。


电影中出现的游戏，别看现在觉得这画面有些可笑，但当时的人们甚至不敢想象未来的游戏能达到如此程度。

的实力增强得以面对主控程序。而弗林则在最后关头跳进了主控程序本身，由于他是个“用户”（User），所以主控程序被其扰乱，而特隆则趁机扔进飞碟，在一阵极强的大爆炸后，主控程序被毁灭了。

除了当时超级华丽的图像效果外，电子坦克轰炸与炫光摩托追逐等片段均令人大呼过瘾。但精彩的还在后面，女主角劳拉也有名叫尤莉的女性外表的程序在其中做内应。而且这个程序还跟特隆相爱！一个程序，爱上了另一个程序，从各种意义上来说，这都绝对是史上最具浪漫情调的一幕。



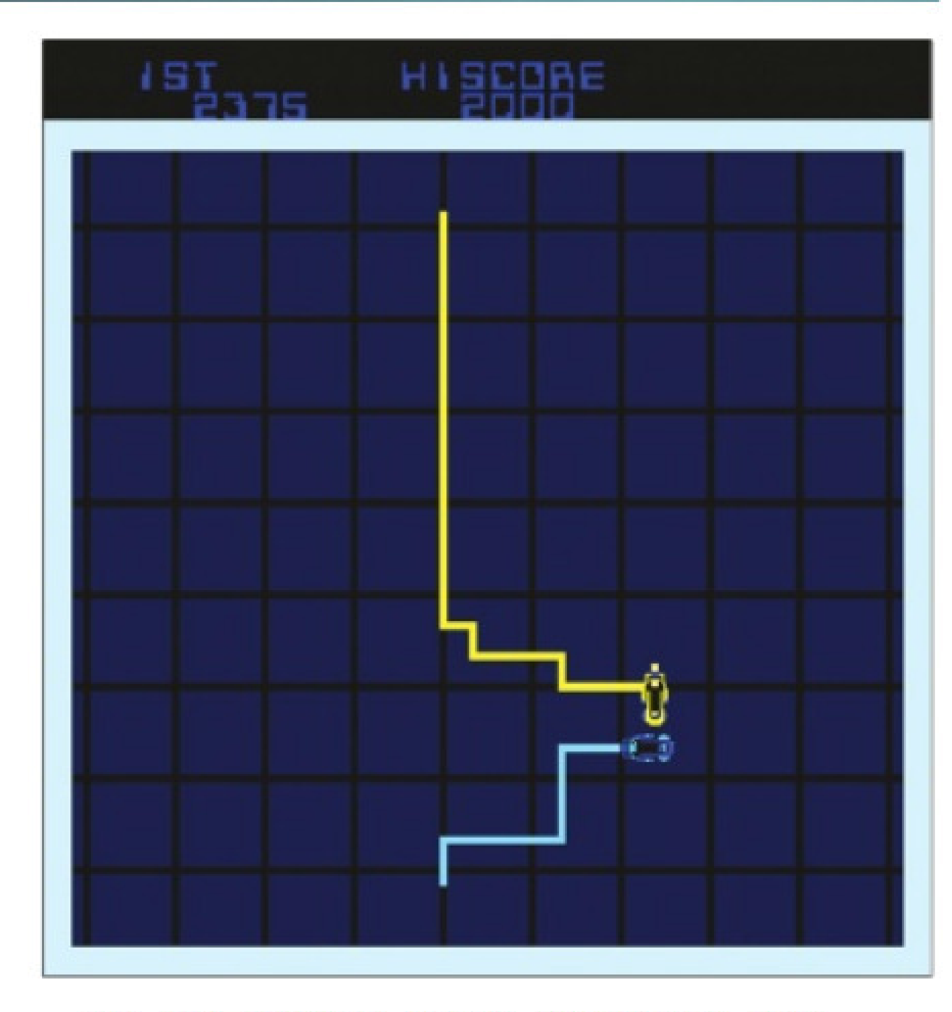
我最喜欢的一幕，或许可以是影史留名的一吻！

另外还有一幕值得注意，弗林偷走了一架破损的“识别程序”（电影里出现频率非常高的一种载具，造型像个门，而且的确可以像门一样挡路）后，迫降在了一片看上去像是居住区域的地方。在这里，程序们在广场上相互交谈，甚至还有红灯区。说明在这个世界里，每个程序都有自己的生活和社会关系。

以现在的眼光来看，这部电影里的特效十分过时。坦克开炮时的效果就像最早期的3D游戏，但并不会让人有任何不协调的感觉——这可是程序的世界，有人见过程序的世界吗？或许它就是如此疯狂。在吉布森的小说里，赛伯充满着颓废；在《黑客帝国》里，网络就像是梦一场，但《电子世界争霸战》的赛伯空间散发着英雄主义的光辉，是一个充满希望的国度，令人对其描绘的图景如痴如醉……

TRON（街机）

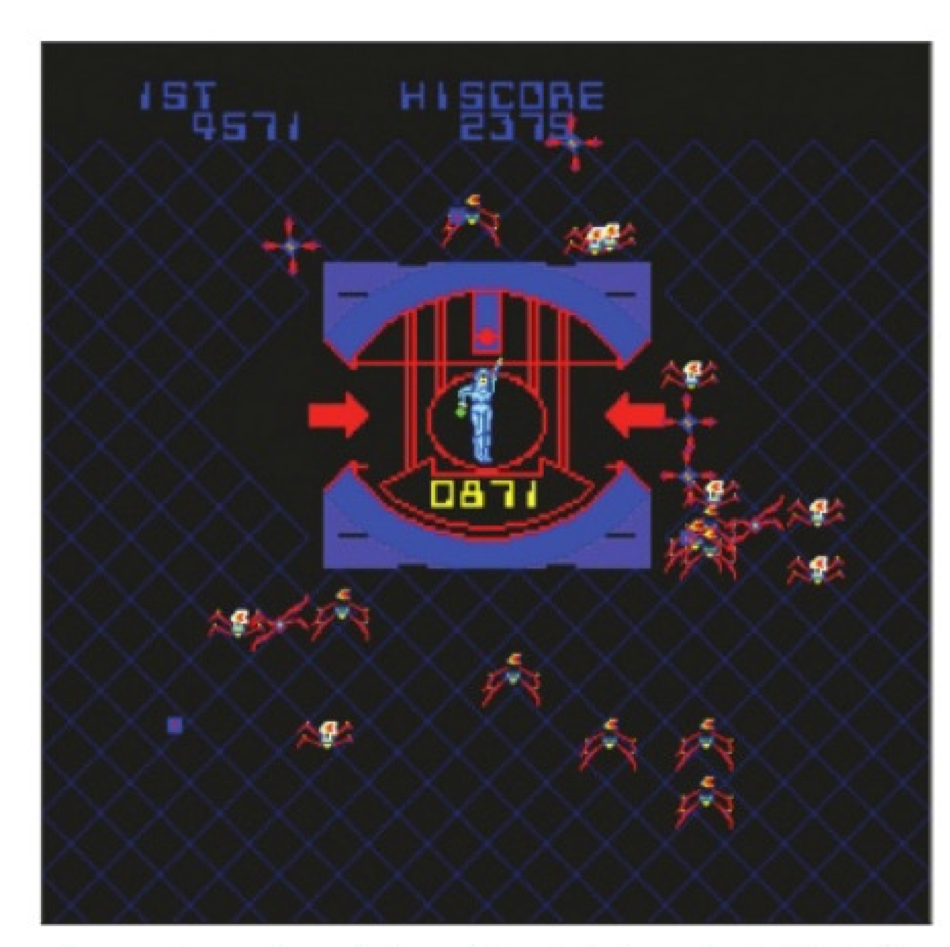
还有什么比《电子世界争霸战》更适合被改编成游戏呢？就算让玩家驾驶着坦克在3D环境里炮轰那些“识别程序”也够酷，没错，就像弗林在电影里的街机厅玩的那个游戏一样。可惜1982年的电子游戏还远远无法表现电影里那些生动的战斗场面——那时的制作人还在纠结于如何调配有限的色彩。不过TRON街机依然算是个不错的游戏，制造商为Bally-Midway。整个街机的框体就跟电影里出现的《炫光摩托》一样，有一个旋钮和一个带扳机的摇杆，有点像SNK的经典街机《怒》，旋钮用来控制角色的转向，而摇杆则用来控制移动。游戏有四种关卡，玩家可以在初始画面里随机选择。其一是操作特隆进入主控程序，要用飞碟来打掉如彩虹一样的防护罩（用现在的称呼应该是防火墙），然后看准机会穿入。第二个是驾驶炫光摩托，跟电影里一样，用轨迹来封死对手的车。第三是在I/O塔操作特隆进入一个闪烁的圆圈，可能就是电影里与主控程序决战的场景，不过在电影里明明是弗林跳了进去。而且让人无法理解的是，还有一大群蜘蛛在挡着特隆……当然，你要用飞碟去射这些不知从哪穿越过来的生物，并伺机进入圆圈。第四个也是最难的一个，你驾驶坦克与其他坦克对射，



这一关与电影开头出现的“炫光摩托”游戏一样，Tron街机的摩托关就像是个对战版贪吃蛇



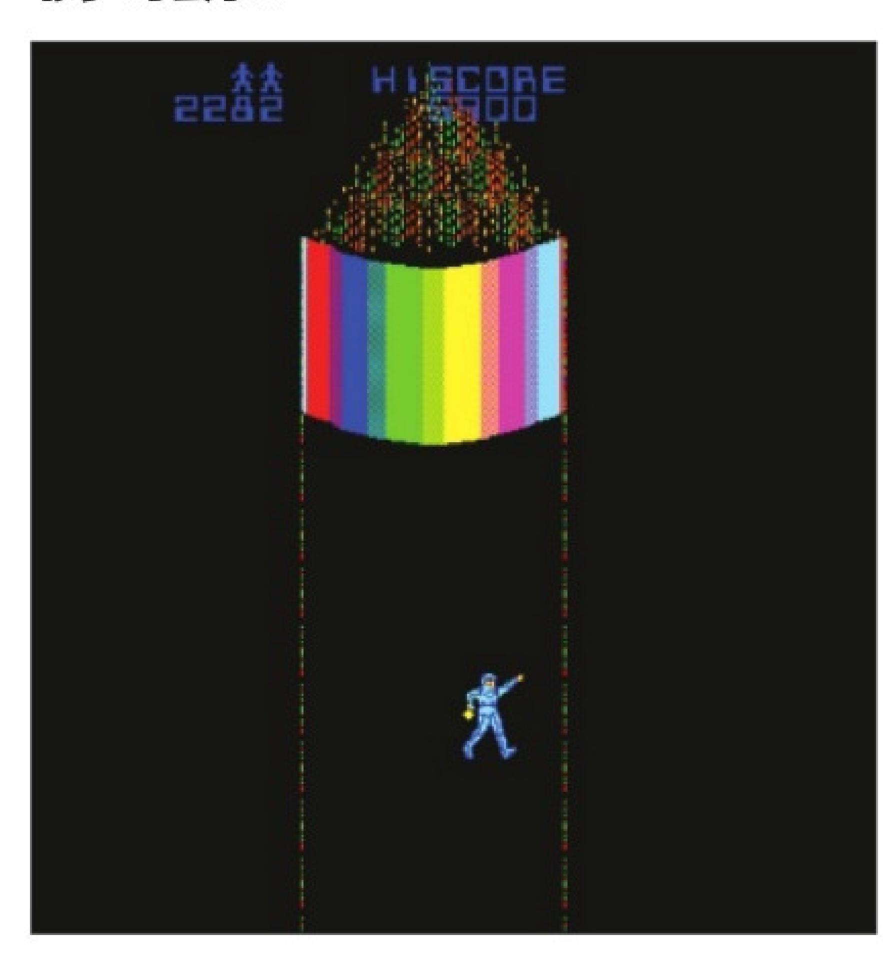
游戏开始时，玩家首先要在RPG难度下选择四关中的一关进行游戏



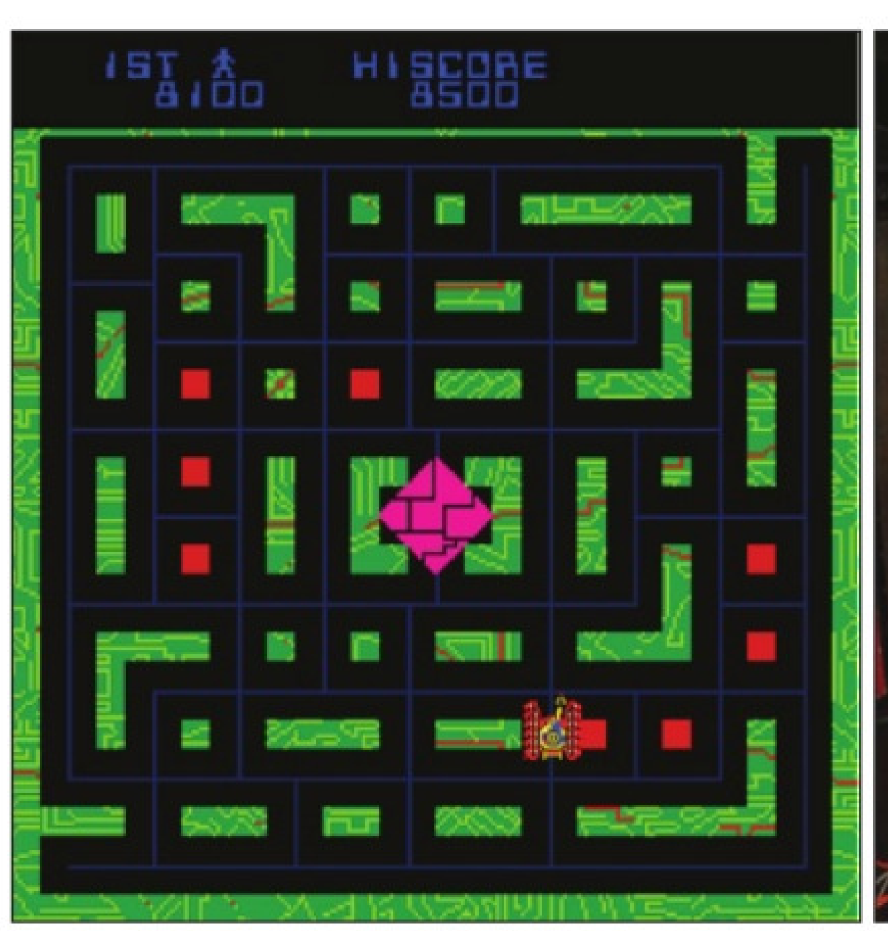
如果不提醒我，我绝不会想到这竟是电影中与主控程序决战的一幕……

直到把对方全部消灭为止。这部分就像是坦克大战与吃豆的结合体，由于敌坦克射速很快，而且一击毙命，所以无法在看到对方发射时再躲避，只能进行提前预判。当玩家通过了最初的四个关卡“RPG”后，就会转入更高难度的关卡“CABLE”，依此类推，游戏一共有12档难度，全都以计算机术语命名，最后一档是“USER”。新关卡并非只是增多增强了敌人，而且连玩家操作的角色自身也会成长。比如飞碟的射速更快，坦克可以一次发射更多炮弹等等，游戏的爽快感也会大幅提升。

TRON街机谈不上经典，不过与电影的联系还算紧密，可以让玩家操作炫光摩托和坦克等梦寐以求的道具，只是不够梦幻罢了。



这些彩虹般的墙或许就是“防火墙”吧



坦克关是最让人没脾气的关卡，敌方可以对我方一击必杀，在高难度下，数辆坦克一起行动，简直防不胜防



不得不说这台街机框体实在是酷毙了，不仅与电影中的如出一辙，而且它的设计还不只是表面功夫

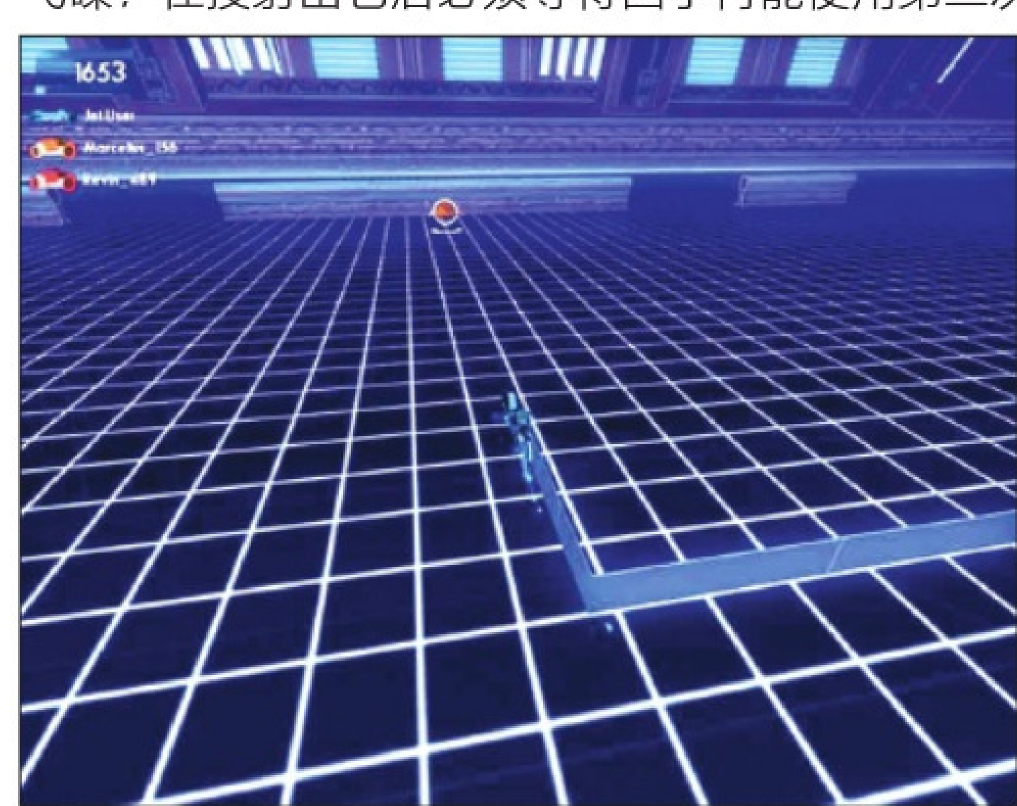


TRON 2.0

时间一下子跳跃到了2003年，最初那批着魔于《电子世界争霸战》，并玩过TRON街机的电脑迷们经历了任天堂的崛起，SEGA体感街机的风暴，3D技术的普及，Voodoo的兴亡，索尼加入游戏业，没过几年连微软也跳进来了。整整21年之后，他们的孩子都快当爸爸了，第二款“电子世界争霸战”题材的游戏才再度问世，说实话，那时已经没人在期待着它。但它却从石头缝里迸了出来，而且作为第一部电影的续篇登场。它就是TRON 2.0。

这款游戏由Monolith开发，由初版电影演员布鲁斯·博克雷特纳献声艾伦，辛迪·摩根则为新角色Ma3a电脑以及她原本的角色劳拉配音。游戏的图像效果颇有几分82版电影的特色，建筑物的贴图都非常简洁并充满了未来感。

游戏的类型当然是当时PC平台的主流——FPS，在游戏里需要操纵艾伦的儿子杰瑟罗（昵称“Jet”，以下简称杰特），数据化并进入电脑系统冒险。虽然它是款FPS，不过游戏里大部分时间并非举枪射击，最主要的武器还是飞碟，在投射出它后必须等待回手再能使用第二次。同时敌人也会用飞碟攻击你，这时能够用格挡来化解。除了飞碟，杰特还有不少新玩意，比如能够扔出一个绿色的光球打击一片敌人，类似于手雷。还有两根震撼棍，可以从背后击晕其他程序。当然，游戏中也有枪，一把狙击枪，还能缩放。这是游戏里唯一可以谈得上“射击”的武器。炫光摩托的关卡也没少，而且玩法也



炫光摩托的部分看起来就像是82街机的超华丽重制版。



游戏中的角色水银，他是数码世界里喷射飞车的冠军。

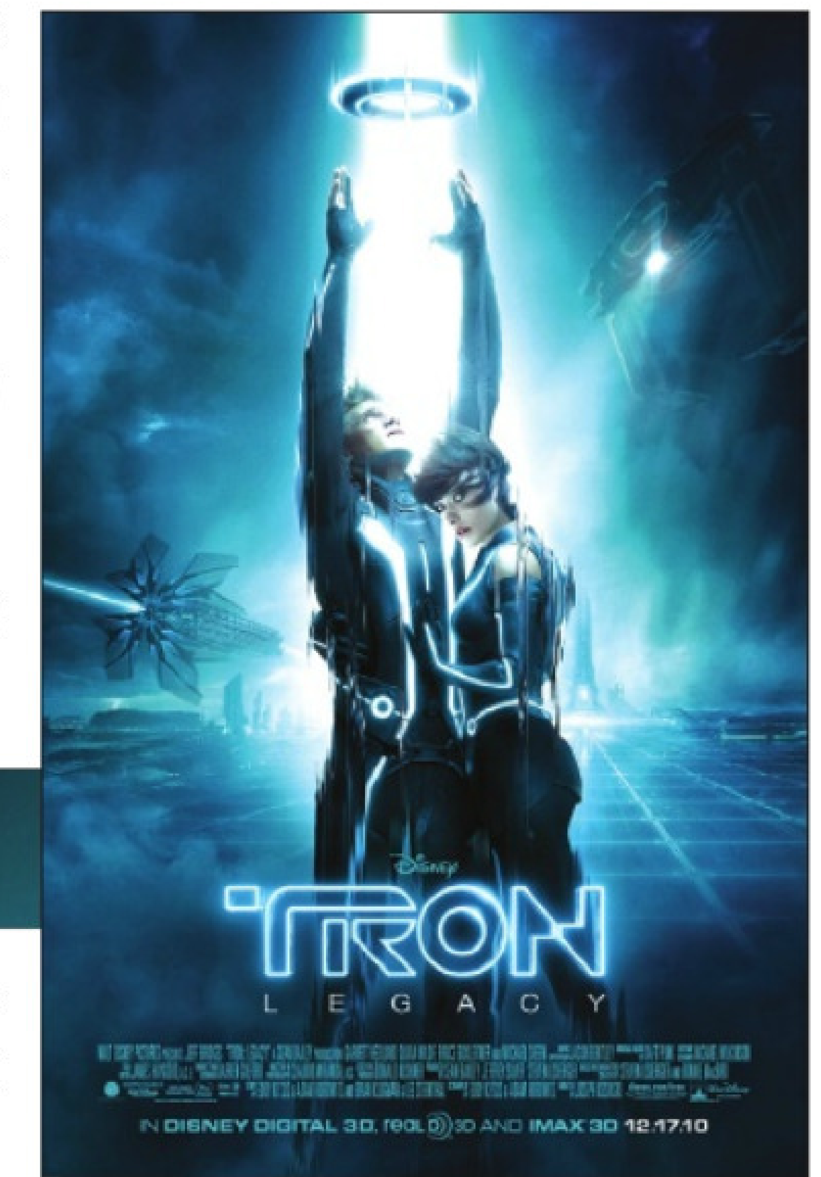


虽然枪械出现在《电子世界争霸战》中有些违和，但这把枪可是十足地极客感！

跟古老的TRON街机差不多。

本作的剧情围绕着艾伦与他的儿子杰特展开，当然，玩家扮演的是杰特。在《电子世界争霸战》里的事件过了许多年后，庞大的ENCOM公司被一家名叫未来控制（简称fCON）的公司接管。杰特在一次与父亲的通话时，发现父亲被绑架了。而艾伦的人工智能电脑Ma3a又被fCON的一位叫做索恩的执行主管非法数据化后侵入，他就像病毒一样流窜在整个系统里，于是Ma3a亦将杰特数据化，以对抗索恩。杰特不仅要帮助Ma3a，还要找到他的父亲。

这部游戏的剧情承前启后，即初代的弗林亲身进入电子世界后，许多人均开始效仿。在TRON2.0里，最大的敌人并不是自大的程序，而是人类自己。而且其中的PC术语也趋于现代化。另一方面，这款游戏还提到了“TRON LEGACY”（特隆的遗产），众所周知它就是今年年末在北美上映的《创战纪》的英文名。在游戏里它是特隆程序的升级版，用来保护Ma3a。



《创战纪》在斥巨资投入的情况下，票房仍不算十分理想。或许如此光怪陆离的世界，对不了解计算机的观众来说，还是有些无法接受

TRON EVOLUTION THE VIDEO GAME 创战纪

本文写到此处，新版的“TRON：LEGACY已”在北美上映。国内则译为《创战纪》，该片将讲述凯文·弗林的儿子萨姆为了找寻自己的父亲，受艾伦指引进入电子世界。发现他的父亲已在电子世界生活了25年。时隔28年后利用最新特效技术重建的赛伯空间究竟会散发出何等魅力，还需要各位玩家前往影院亲身体会。现在，我们先将目光集中到本文的主题，也就是《特隆——进化》——这部为电影造势，而剧情又完全独立的游戏作品上来。

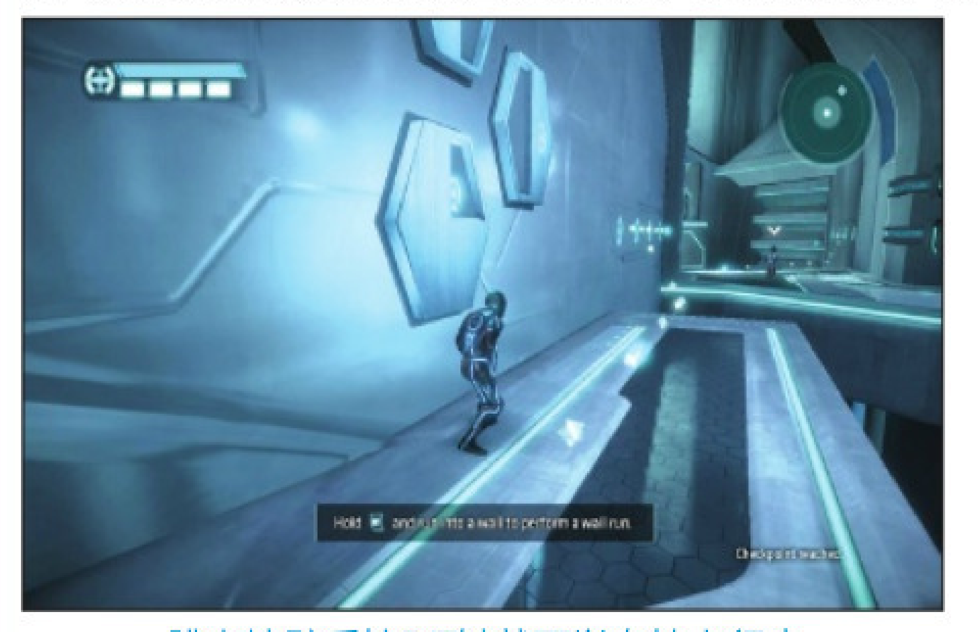
TRON EVOLUTION THE VIDEO GAME 特隆——进化

《特隆——进化》虽然是一款电影预览性质的作品，但它的剧情则是独立的。取材自官方漫画书《特隆——背叛》。它结合了两部电影的角色及非常干净的美术风格，与电影的画面感十分类似，从技术角度虽然不值一提，却能让人看得顺眼。游戏是波斯王子Like式，你需要与大群的程序人斗殴，用各种华丽技能将其轰杀至渣，但更为重要的是飞檐走壁，展现跳跃神功。游戏的表现十分流畅，没有太多难点，操纵坦克的关卡令人时隔数十年总算过了把瘾。不过炫光摩托的部分还不够好，没有突出原作的攻击技巧。令人惊喜的是这款游戏还支持多人对战，一大票身怀绝技的飞碟高手在一个宽广的场景里乱斗一番，这在动作游戏里并不常见。游戏主要讲述了监视程序“匿名者”（anonymous，以下均称安农）调查发生在电子世界里的一起阴谋。你将会在里面见到弗林本人，还有在初代电影里开头被抓住的侵入程序克鲁（他在游戏中已是第二版程序），新版电影的女性角色库奥拉，当然还有特隆，虽然他只露了一小会儿脸。

百闻不如一见，就让我带领各位进入神奇的“电子世界”吧！本作的难度并不高，提示量也很足，所以攻略主要介绍剧情，为各位理清头绪。

第一章 重启

游戏以弗林的一段视频录像开始，他已发现The Grid（即故事发生的系统世界）多年，这个世界正以他意想不到的速度进化着。而其中最引人注目的就是一群ISO程序的自然诞生，他们拥有着其它BASIC程序所没有的自由意志，却没有人编写过他们，也没人能够编写他们，因此遭到了某些BASIC的敌视，尤其是管理员克鲁。ISO的领袖杰连最近死了，弗林怀疑他被谋杀，于是编写了一个强大的监视程序——Anon，匿名者，也就是主角安农，将要在事态失控前力挽狂澜。


跳上墙壁后按RT键就可以在墙上行走

第一个呈现在眼前的景象是一片繁华的街区，电子世界已形成严密的体系，越来越接近于人类社会。而安农正站在路边，正要与特隆一道参加一个重大的事件，ISO现任领袖拉迪亚将与克鲁共同担任系统的管理员。面对如此庞大的世界，或许你会有些茫然，不过游戏很快就给出了路线指示，这些指示将会贯穿于游戏的大部分关卡。

与特隆进入后没多久，你就发现了一个可疑人物，一个有着很重眼影的女孩，她正在努力地说服警卫让她进入，是拉迪亚邀请了她。不过警卫显然公事公办，认为她没有被授

权，于是这位女孩决定自己去拿到授权。而安农则跟踪她。

注： *在初期的关卡里涉及到了游戏中大部分操作的教学，所以会用较多的篇幅来介绍，其中关于按键的说明是基于游戏手柄的。之后，则会将重点放在剧情介绍方面。*



在升级站内不仅可以存储进度，还可以下载各种升级程序

在经过两个标准的跳跃平台后（A键即为跳跃），安农来到了一道墙边，与波斯王子里的走壁神功类似，按住RT键即可在墙上行走。不过需要先跳上墙壁，这样会更稳妥。RT键有多种功能，还可以让角色奔跑，不妨多加尝试。

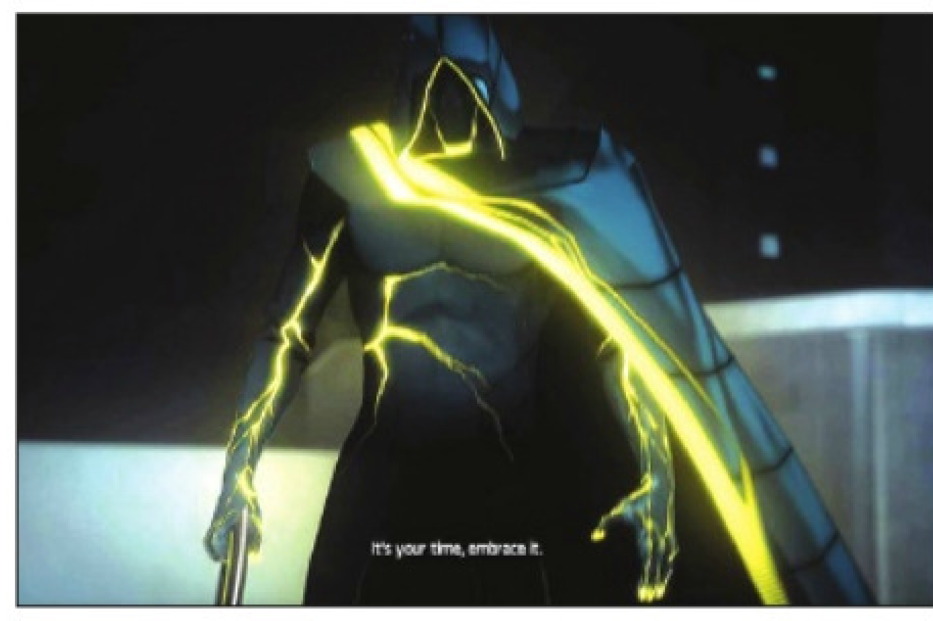
接下来的几个平台主要是介绍了RT的各种用法，比如垂直壁走以攀爬上台阶；与A同按则是大跳；在墙上行走时按A可以向反方向跳跃等。游戏里还会经常出现一种低墙，可以按住RT来翻跃。除此之外，很多类似的低矮平台也都可以翻越。

安农继续行进，不久后，发现有一些黄色的病毒入侵，被感染的程序会来攻击安农。而且凡是被黄色侵染过的平台也都不能踏足，否则会损失生命。这里是游戏中的第一场战斗，敌人十分简单，主要是为了熟悉一下打斗的节奏和方法。X键为飞碟攻击，具有较广的攻击范围，B键则是近身格斗，Y键为必杀技，使用后会消耗角色的能量槽，若要补充则需杀敌并吃掉数据块。在之后还有很多补充能量的特定区域用RT键吸收，基本不必担心用完。


按住RT键翻越前方矮墙

随后安农来到了盛大的会场，女孩也在一旁观察着。显然程序们还没有意识到病毒已经侵蚀到了这里，气氛十分热烈。在台上，管理员克鲁正在讲述来意：“这个世界的‘用户’凯文·弗林认为最好的方法是与ISO们共存，如果他认为与ISO的领袖共同管理将是下一步的话……”言语中似乎隐隐透露出一丝不快。随后ISO的现任领袖拉迪亚应邀上台，发表了自己的感言，并对已故的杰连表达了敬意。就在这时，一个披着黑色斗篷，身上散发着金黄色光芒的病毒突然杀出，将一些程序感染，会场被搅得一片混乱。城中拉迪亚被迫击退，而克鲁则努力稳定着现场的状况。这时黑斗篷向克鲁杀去，但被眼疾手快的安农挡下。两人开始了第一次交锋。

虽然剧情里还未提到，但通过游戏的目标我们知道了此男名叫阿巴拉克撒斯……总之，与阿巴拉克撒斯的第一场战斗基本上可以算是战斗的进阶教程。下面会出现提示让你使出各种组合技，比如用X键三连击，X-B使用冲拳，LT键防御，以及用X键蓄力攻击。每种成功三次后，阿巴拉克撒斯都会跳上平台，召出几个被感染的程序来攻击你。全部成功后击碎了他所使用的飞碟，却被他逃脱了。



黄色病毒入侵

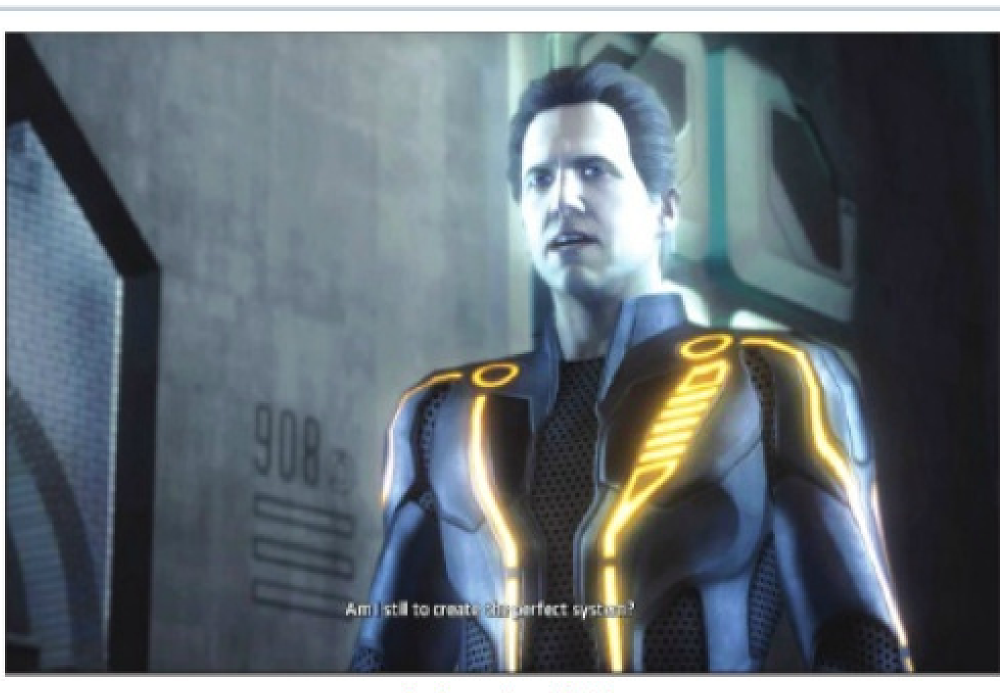
游戏中可以使用的招式其实并不止这些，比如XXB踏地，B键蓄力的上勾拳等，可以暂停进入游戏的出招表察看，这里不再赘述。

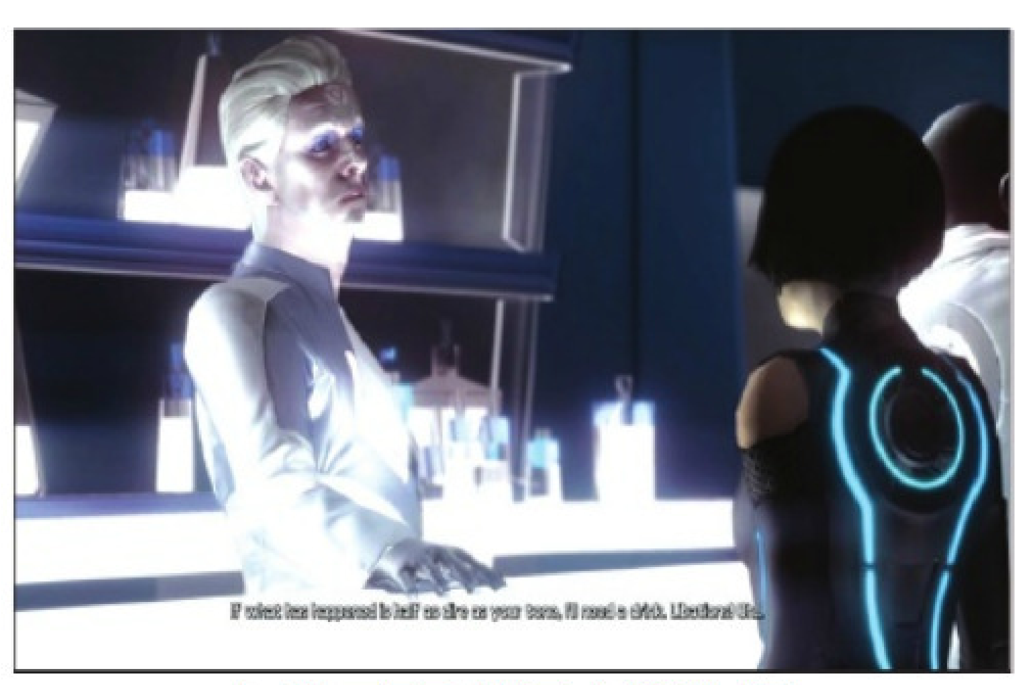
虽然没有抓到阿巴拉克撒斯，但他被安农击碎的飞碟碎片依然留在现场。弗林与特隆赶到了现场，克鲁在向他们叙述这次事故的时候表现得非常自责，许多ISO和BASIC都被感染了。但他同时也暗示，这个系统是封闭的，他掌控着所有事情，既然这个病毒是从内部产生的，它一定原本是个ISO程序。这个推理让弗林与特隆感到无法接受，他们认为ISO只是电子世界的一部分，并不会让整个系统变坏，而克鲁则坚持己见。最后弗林向克鲁表示自己编写了他，知道他有极限所在，而特隆则打圆场说现在的首要任务是消灭病毒。于是弗林决定先离开这里，从外部看看有什么解决的方法，特隆则在护送完弗林后将与克鲁会合。

回到游戏后，首先看到的是一个升级站，在这里不仅可以储存游戏进度，还可以下载各种升级程序装到安农身上，但必须要达到足够的等级，并且有空闲的容量。此外在联网对战模式中，如果没有联网的话将会与CPU进行大混战。由于打败CPU十分简单，所以可以通过这种途径来赚取容量和经验值。另外这里还会介绍NAVI BIT的用法，其实就是导航。只要按下Back键，画面中就会出现圆点状的路径来指示玩家下一步该怎么做。

在经过几个跳跃平台后，想必你已经很熟悉个中节奏了。不久，安农便会进入一个房间，开始游戏的常规战斗。场景里有两种机关需要注意，其一是能量转换管道，是墙壁上的一个白色条状物，在上面使用壁走就可以补充安农的体力，而用来补充必杀气槽的则是地上的一只罐子，在上面按RT跨越即可。这两种道具都是可以无限次利用的，只是使用过一次后，需要等待一段时间才能再次利用。

接下来出现的敌人的弱点是Heavy Disc，即玩家一开始手中所持有的飞碟，就最适合打击他。随着游戏的进行，还会有其他飞碟出现，分别是：Bomb Disc、Stasis Disc和Corruption Disc，需根据不同情况以及敌人使用的不同飞碟来应战。除了与敌人的弱点相关外，各种Disc本身的必杀技也各不相同。例如Bomb Disc可以放出炸弹，Stasis则是将敌人动作变慢，Corruption是能将敌人感染并自爆。


克鲁质问弗林


库奥拉开门见山地要求楚泽的帮助

由于不用担心气槽，所以尽情地使用必杀技来轰杀病毒吧！除了单按Y键，按住LT和按住RT的同时按Y键都会放出不同的必杀技。体力不足时就抓墙回复，十分简单。

随后安农来到主路由器处，这里需要在黄色光柱前按A令其净化。由于平台四周均是病毒，不可近身，所以只有利用左右两侧墙面来壁走并跳至中央的平台上。后面有一房间亦需如法炮制，净化两个光柱。如其间有敌人干扰，要先清扫敌人。

安农走出室外后不久，由一处破窗而入，正巧遇到克鲁身着橙色皮衣与特隆和弗林对峙着。“我依然创造了一个完美的系统吗？”克鲁质问弗林。没等他回答，许多同样身着橙色皮衣的手下已经包围了他们。特隆让弗林先逃，自己为掩护他孤身奋战。安农隔着玻璃只能干着急。就在这时，他听到身后有个程序在大喊“以克鲁的名义，退下！”，并且作出了战斗姿势。在秒杀了这个程序后，安农发现克鲁的橙衣手下正与病毒交战，并控制住了局面，现在他们又向安农杀来……

普通的橙色警卫没有什么实力，几乎所有攻击都对他们很有效。而之后赶来增援的侦察警卫v1就略微棘手一些，需要通过防御后的反击技来干掉他们。扫清了大批敌人后，安农逃到了一个四面有光壁的广场上，清理完这里的敌人后打开墙上的开关，其中一条通路被打开了。这时一个熟悉的女声说道“来这里！”

原来正是游戏最开始时安农碰到的那个女孩库奥拉，她扔给安农一个升级道具。于是安农得到了Mag Disc，可以用它来抓一些抓取点，它们的造型是一个红色的光球，按住RT再按B键就可以“荡”过光球。

这里的敌人是警卫v2，弱点是Heavy Disc。战斗结束后，打开开关会出现抓取点。在连续三次壁走后，荡过抓取点到达对面。随后安农遇到了库奥拉，她看到克鲁杀死了特隆和弗林，认为这件事必须告诉所有人以揭露克鲁伪善的真面目。她知道有个人能帮他们将此事宣扬出去，他叫楚泽（Zuse），坚信BASIC与ISO之间可以获得和平，并开了一家ISO的友好俱乐部。库奥拉跳上了一架识别程序与安农分手，她会在楚泽的俱乐部等着他。


使用Mag Disc可以抓住红色光球

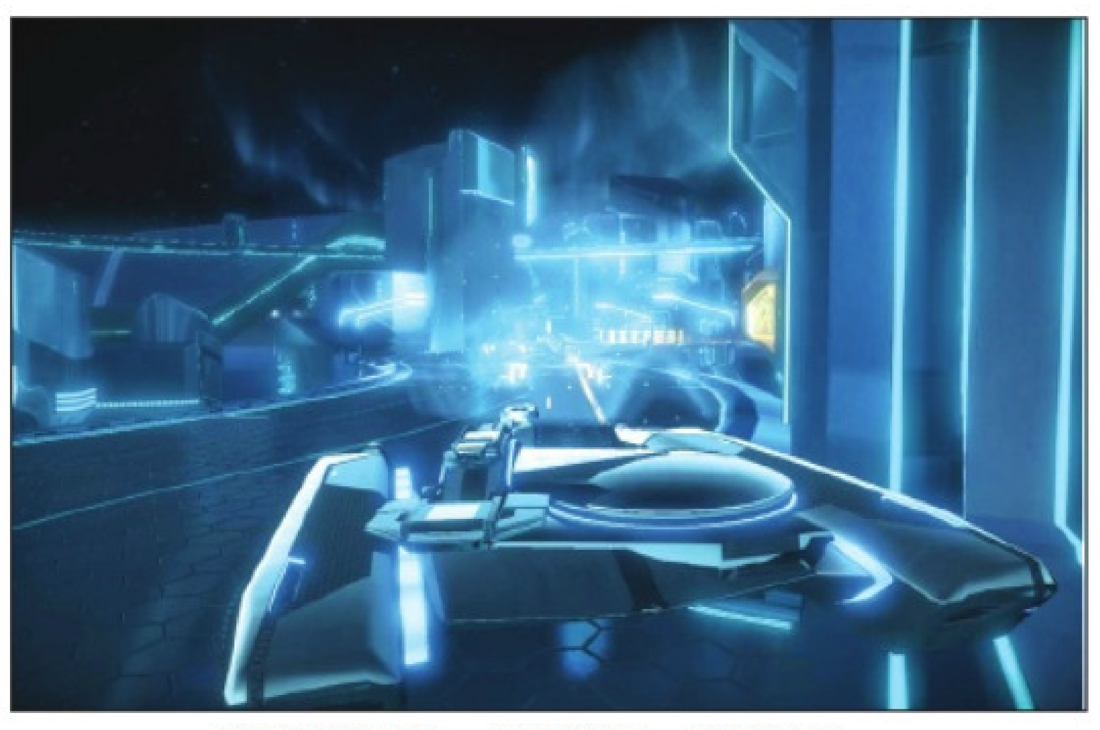
游戏在这里第一次出现可以攀握的墙面，安农可以在两个握点间用A键跳跃移动。随后出现了手持盾牌的新敌人——重警卫V2，弱点是Bomb Disc。

当安农到达俱乐部时，库奥拉已经在门口等着他。楚泽的这个俱乐部其实是一个巨大的舞池，看起来他与库奥拉已是旧识，刚见面就十分热情地相拥。库奥拉开门见山地要求楚泽的帮助，不过楚泽却对安农怀有戒心。毕竟在克鲁的高压统治下，ISO和BASIC被隔离，这里可以说是ISO唯一的庇护所，一个监视程序出现并不是什么好事。不过库奥拉打消了他的疑心，并告诉楚泽，克鲁其实正在策划一场政变，要独裁整个Grid。他有士兵和坦克，而且还杀死了弗林和特隆。楚泽已经想到了办法，不过他依然劝告主角要谨慎行事，如果克鲁连用户都能杀死，那他可以说已没有任何界限可言。随后楚泽为库奥拉的飞碟注入了太阳水手船坞的通行码，以便让他们坐船到阿杰阿城警告拉迪亚。只要拉迪亚得知了真相，传播起来就快了。就在这时，克鲁的战舰对此处进行了猛烈的炮击，安农与库奥拉情急之下跳了出去……

下面是一段驾驶炫光摩托的关卡。老实说它并不是很酷，没有抓住原作战斗的精髓，因而成了一段十分常见的载具脱逃情节……最后库奥拉与安农顺利躲过了克鲁的这次追杀，但很快又有更多的士兵过来搅局，于是他们约定在太阳水手船坞再碰头。

第二章 关机

安农解决掉这些士兵后，从边上的墙壁进到了里面。这里有不少病毒，还出现了会自爆的品种，还会传染给安农使其爆炸，因此需要与他们保持距离。随后上方的桥梁被关闭，需将室内的数个开关全部打开才能通过。这里没有时间限制，不过有一处需要反复弹墙跳才能取得，过桥后经过几个平台到达升级站。


驾驶炫光坦克，把眼前的一切都轰掉！

这条走廊住着一些没有威胁的程序，正当安农准备松一口气的时候，却发现远处有一辆坦克正在虎视眈眈地盯着他！“平民”程序马上作鸟兽散，而那些盾牌兵却还不知死活地想要阻挡安农，但马上被友军的炮火化成了数据灰。坦克将整个过道打出了一道又一道缺口，连大楼都落井下石要砸死安农，幸好弗林的编程能力无人可及，均被其一一躲过。最后安农跳到了一个无从逃脱的平台上，而坦克从正面向他驶来。

这里需要用Bomb Disc的必杀技来炸掉坦克，只需数发就能解决。气槽不够就上到二层，有箱子可以补充。唯一要注意的是用Bomb时需接近坦克，而碰到坦克的任何部位都会被其一击必杀，所以一定要掌握好距离。将坦克解决后按老规矩净化光柱。然后，哈！一辆炫光坦克就归你了！这可以说是整个游戏里最过瘾的部分了，开着坦克对那些识别程序狂轰，这才是“电子世界争霸战”。没什么可多说的，左摇杆控制方向，右摇杆控制炮台，LT射击，RT释放炸弹，把你眼前的一切都轰掉！

在毫不留情地从高架路上碾过去后，安农又来到了室内，这里出现了重警卫V2，他们没有盾牌，不过会使出Heavy Disc的必杀，以其人之道还治其人之身即可。随后爬上通风口来到升级站，这里还是几个壁走的桥段，不过中央多了一道时不时发射出来的光柱，小心不要被碰到，趁光柱口不发射的间隙溜入主线路控制室。

进入后安农发现那条巨大的光柱是由这里的几个小光柱发射口汇聚而成，要关闭它们需打开所有的开关，而且都有时间限制。推荐先解决上方平台的，再处理一层的。全部关掉后，安农从线路口离开，飞跃到了坐船的平台上。但就在要登船的时候，出现了一个强大的卫兵程序——黑守卫：榴弹变体，他没有弱点，会向近距离不停发射数枚炸弹秒杀安农，只能与其远距离缠斗。消灭它后库奥拉终于与安农会合了，他们坐上船驶向阿杰阿城，远看就像是仙境一般，它连通整个系统，只要他们到达中心高塔，克鲁的野心马上就要昭示……

第三章 阿杰阿

到达阿杰阿后，安农正欲与库奥拉一同进入中心高塔，却赫然发现大厅上正打着安农的通缉令，看来克鲁的爪牙已在这里等着他了。于是库奥拉又要再次跟安农分开，她走正门，安农则需要从城市的子系统里偷偷溜进去，与她在中心高塔再碰头。

无奈，安农只得从右边的小洞钻出去了。在跑跑跳跳一阵后，潜入了阿杰阿城。这里已经有各种卫兵把守在此，不过有了上一章的经验，要解决他们并不是难事，何况此处补充能量的地方更多了。倒是一些两边扫着光线的跳跃平台需要掌握好节奏。它们每升到一个高度都会上下摆动一次，然后再继续移动，知道规律后就很简单了，后面还有一处需要在有光线扫射的情况下进行壁走。

不久安农来到了中心高塔外围，这场战斗略微有些艰苦。大门般的识别程序会不断送来各种警卫，所幸补充能量的罐子满地都是。而最后登场的则是黑守卫：炫光棍变体。他具有较高的防御能力，不过进攻没有榴弹变体凶狠，弱点是Bomb，冲过去近身尽情炸翻就是。解决掉他后，安农与库奥拉进入中心高塔，正巧看到克鲁与拉迪亚在谈话。克鲁假惺惺地说他们将继承已故的弗林的遗志，又谎称弗林被受到感染的安农杀死。而现在他要求拉迪亚所做的就是聚集所有领袖手下的ISO，这样可以更快地根除病毒的扩散。拉迪亚答应了他的请求，克鲁心满意足地离去了。但拉迪亚并非完全听从于克鲁，她示意库奥拉和安农不要躲在一边，来向她叙述事情的真相。库奥拉向她解释



安农的通缉令


在中心高塔外围遇到黑守卫：炫光棍变体

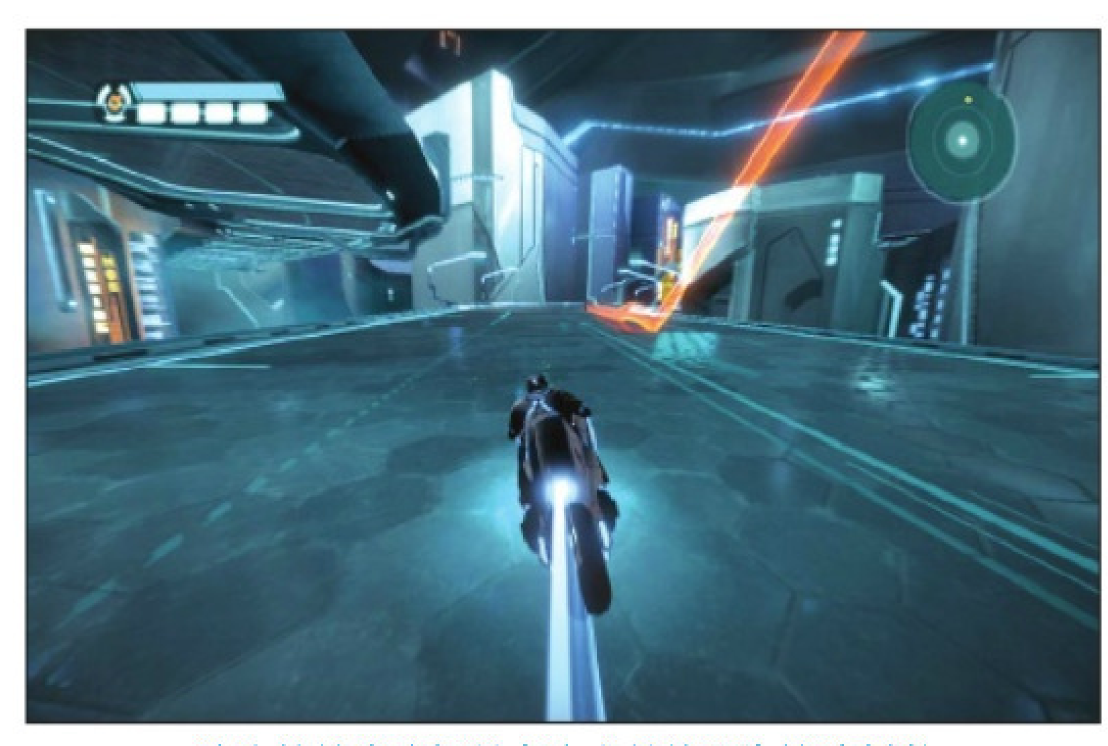
后，拉迪亚与库奥拉共享了这部分记忆，并确认了此事属实，但同时也指出，库奥拉犯了一个错误。弗林并没有死，特隆牺牲自己，保护了他（电影里的主角就这样一笔带过地死了？），随后她要求库奥拉通知所有ISO的群落。至于安农，同样有艰巨的任务——找到弗林。弗林最后一次被看见是与一个ISO幸存者在一起，他的名字叫吉布森。但吉布森很快就被捕了，现在正被扔进Grid的游戏竞技场里。安农要找到他，并问出弗林的去向，只有弗林能拯救系统。


拉迪亚要求库奥拉将真相告知所有ISO群落

前路迢迢，不过首要的事是先逃出阿杰阿，克鲁的大队人马不断骚扰着安农。在阿杰阿剧场里，安农关闭了光柱，从而使整个剧场崩溃了。在有限的时间里，他必须脱离，否则会连同自己一起被消灭。后面有一个房间会无限刷出敌人来，而门上了4把锁，需要安农踏遍所有的能量转换管道方能打开。随后的阿杰阿冷却塔里会出现新敌人——侦察警卫V2，弱点是范围攻击。Bomb的LT必杀正管用。最后搭上炫光坦克，在一个四面封闭的环境里炮轰掉一定数量的敌人后安农从打开的通路逃了出去，但依然被识别程序所发现，迫不得已，他只能开启炫光摩托彪向Grid游戏竞技场。

第四章 战士

这次的炫光摩托关卡比之前的要出色不少，不仅地形多变，而且周围还挤满了想置安农于死地的坦克和识别程序，稍有不慎就会被炸得尸骨无存，常用LT来减速会容易一些。不管怎样，安农总算是顺利进入Grid竞技场了，刚进去不久，就遇到一个十分复杂的大形空间，门被锁住，而安农需要找出场景里隐藏的4个开关。不过由于可以开启提示，也就没什么难度了，唯有平台间的跳跃需要当心。


这次的炫光摩托关卡比之前的更为惊险刺激

打开门后，安农到达了竞技场内部，参战的程序们正被关在一个个独立的牢房内。而其中身上的皮装冒着绿色光芒的就是吉布森，他也认出了安农。原来在楚泽的吧里，他就在一旁偷听到了他们的对话，吉布森请求安农打开自己的牢门。没问题，我就是为了干这事才来的嘛！然而随后他却把安农拉进了牢房并关上了门，号称为他争取一些时间，自己却溜之大吉，这家伙到底在想些什么？而且在相邻牢房的大块头看起来实在有些不好惹……


一排排士兵如同“星战”里的克隆士兵一样整装待发

主角永远不会反驳，安农也只能顺从命运，来到竞技场内与其他程序厮杀。其间，克鲁正在向BASIC们进行演讲，强调病毒是从一个ISO那里变异出来的，随后他又在话语中暗示，消灭病毒只是开始，更重要的是发动对ISO的大规模清剿，下面的BASIC们果然被煽动了，欢呼声一浪高过一浪，一排排士兵如同“星战”里的克隆士兵一样整装待发。这家伙出什么毛病了？以为自己是希特勒吗？真是狂妄。竞技场里的敌人随着一次次比赛的胜利而越来越多并且更加强大，不过对安农来说还算小菜一碟。当他正与对手杀得难解难分之际，突然从天而降一台巨大的识别程序将他的对手踩碎了。而这台机器上赫然站着得意洋洋的吉布森。未等安农发火，他就解释说，这是他计划的一部分，以便偷出这台识别程序。吉布森从看到安农他们那会儿起，就对他们产生了兴趣，在克鲁猎杀弗林的时候，他与一些朋友将弗林带到了Grid最后一片自由的净土——博斯特伦群落，以远离那些眼线和恶意程序。随后吉布森要去迫降识别程序，而将安农扔在了大门口，并告诉他把这里当作家一样。

第五章 确认身份，敌人还是朋友

虽说吉布森让安农把这个地方当作家，但走进一看却荒无“人”烟。有些地方显露出被病毒侵蚀过的痕迹，令安农有种不好的预感。由于没人为他开门，他只能自给自足，用Bomb Disc的必杀来炸断被侵蚀过的柱子造出桥梁，这才到达

顶部打开了大门的开关。可是，里面的景象更惊人，被感染的程序不断从腐蚀的部分里出现，并攻击安农。其中还会出现高级感染体，他的弱点是Stasis，用Stasis必杀放慢他的动作后，就能用普通攻击轻取。干掉他们后，安农又打开了一扇门，这次他总算见到了一个活程序……吉布森。他悲伤地告诉安农，这里已没有他的朋友，他们全被感染成了病毒。不过有一点他能确认的是，弗林依然活着，必须马上找到他。



博斯特伦受到病毒的大规模入侵


病毒入侵的元凶阿巴拉克撒斯出现

由于博斯特伦受到病毒的大规模入侵，已经变得相当不稳定，所以很多平台都时隐时现，需要看准显现的时机跳跃。虽说大部分程序都被感染，但也并非全部，在很多地方还有一些落单的程序被病毒追杀。他们无力反抗，只能向安农求救。每个场景都必须解决掉所有的病毒才会打开通路。

当安农再次与吉布森汇合时，整个博斯特伦正在迅速消失。而这时出现在他们身后的，就是病毒入侵的元凶：阿巴拉克撒斯。他的威力近乎无穷，所到之处无一不被感染而化作灰烬。在他的面前，安农与吉布森只有走为止策，直到能量反应堆处理器，已经走投无路，安农只得关闭处理器，才侥幸逃脱。但没想到后有病毒，前有伏兵，克鲁的手下不知何时已经堵在了路口。这里出现了黑守卫的武士刀变种，对付他要使用Corruption攻击，令其毒化，其间吉布森会与安农一起作战。

解决掉这些难缠的守卫后，吉布森和安农发现了弗林的炫光摩托停在路边，看上去事情还在一步一步地恶化。现在必须马上回到阿杰阿城，拉迪亚会知道发生了什么事，并知道怎么做。于是安农搭上弗林的摩托，而吉布森从另一条路走。

才行驶没多久，吉布森就与安农在一条路相聚了。不过相聚的并非只有他们两个，还有站在前方高台上的阿巴拉克撒斯，他发射了一道冲击波，吉布森为了撞开安农而被命中，落到了阿巴拉克撒斯的手里。而后他将吉布森转化成了病毒，让他与安农两个自相残杀。

与吉布森的这场战斗充满着悲剧色彩，因为这位英雄还残存着一丝理智。时刻地控制着自己，让安农消灭他。安农在起初任何攻击都对他无效，直到吉布森回复神志，才能进行攻击。如此反复了几次后，吉布森逃入了能量转换通道，并放出不少杂兵病毒来骚扰安农。此时对着能量转换通道攻击几次就能把吉布森逼出来。最后则是与吉布森面对面地交锋，他的攻击手段并不强，反复地使用几次必杀就能令其永远地安息。虽然吉布森化为一道数据光消失了，但此时还不是悲伤的时候，因为安农还要马不停蹄地赶回阿杰阿城。

第六章 接近

在漫长的飙车路途后，安农回到了阿杰阿。克鲁已经开始大举入侵这座城市，到处都纷飞着青蓝色的战火。安农刚进入杰连广场，就遭到了两辆坦克的夹击。在用Bomb炸毁它们后，安农得到了自己的炫光坦克，并驾驶着它向中心塔楼进发，其间有座广场必须在一定时间内用炮火攻击其圆柱上的4个开关才能打开通路。最后到达中心塔楼时，一台识别程序将坦克炸坏了，于是安农只能步行进入到里面。

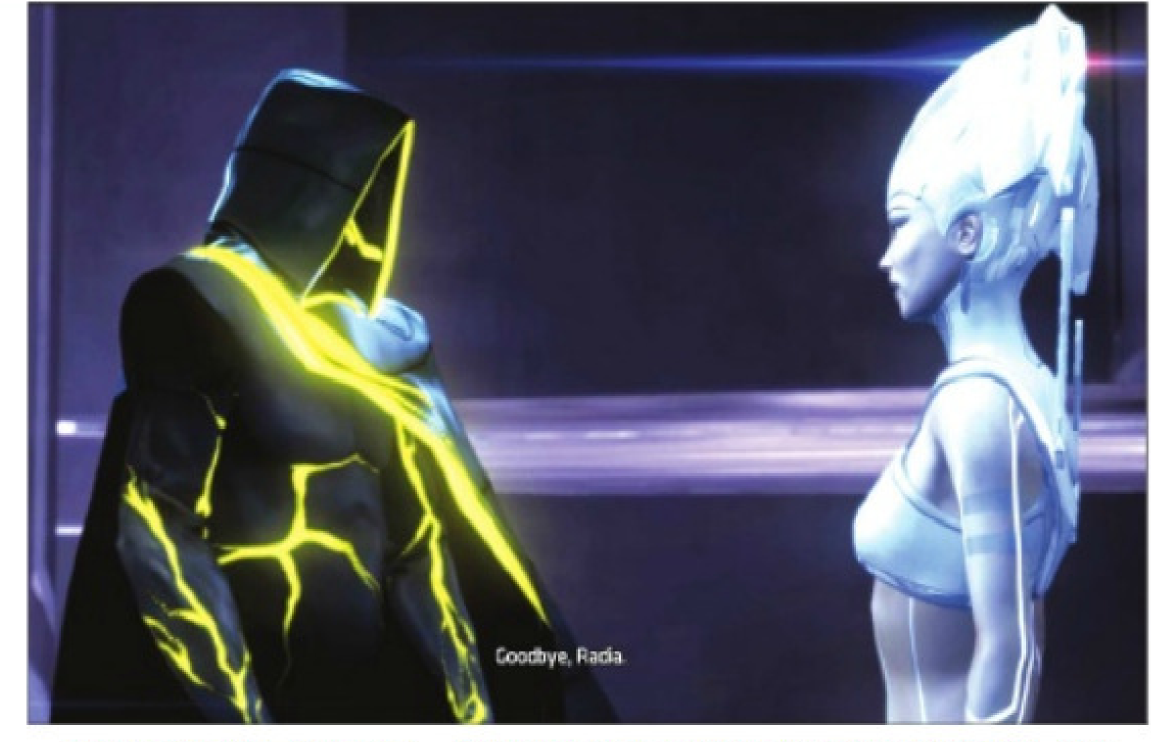
刚进中心塔楼，库奥拉就将安农拉到了一边。她看到了这座城市被大清洗的惨相，正在犹豫着是否要冲出去，但拉迪亚吩咐她避人耳目一定有其道理，所以一直隐忍到现在。此时她正在一旁偷看着拉迪亚与克鲁的对峙。克鲁此时已经撕下了伪装，他邪恶地问拉迪亚看到自己的城市被毁是什么滋味，而拉迪亚则回敬他永远也不会懂得这种感受。随后克鲁传来了一个人，他就是阿巴拉克撒斯。拉迪亚认出他原本是被传已死的杰连，感到十分震惊。克鲁并没有杀死杰连，而是毒化了他，令他变成一个滥用力量的病毒，并利用他来挑起战争。阿巴拉克撒斯



引诱拉迪亚做他的同类，但遭到了拒绝，于是阿巴拉克撒斯毫不留情地杀死了她。

库奥拉看到这一幕再也无法忍耐了，她想站出来与克鲁对抗，但安农却不希望她这么做。于是她生气地甩开手，独自一人行动去了。随后，阿巴拉克撒斯也感到了安农的存在，二人之间的战斗随即开始。

阿巴拉克撒斯的防御力很高，但他也会吃Slam系的攻击，不过仅限于他在释放完跺地大招后的那一段硬直时间。打至半血后，克鲁的战舰开始疯狂攻击，高塔几近塌方，不断有砖块落下。安农此时要将阿巴拉克撒斯引至有碎片掉落的地方，这样砖块就会砸中他造成伤害。如此几次后，阿巴拉克撒斯被埋在下面，再也无法站起来了。但这对安农来说并不值得高兴，因为克鲁的战舰已经到达了中心高塔的正上方，发射出一道强力光线将这片区域化为了焦土……

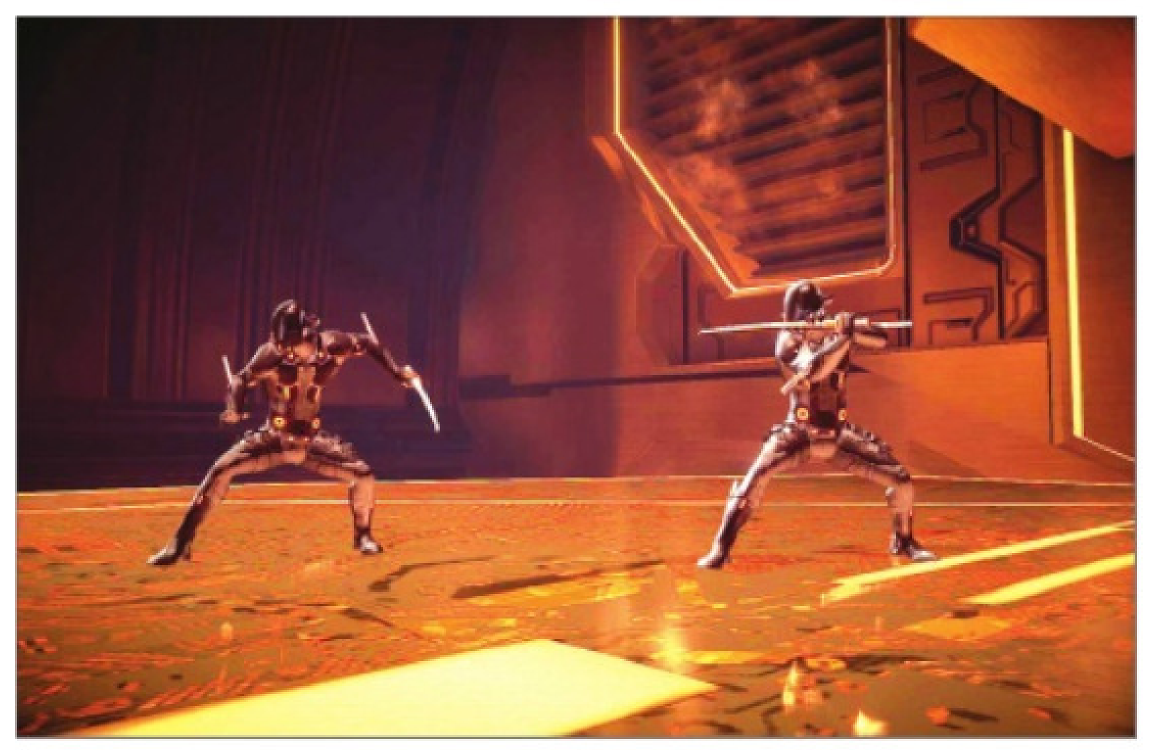


拉迪亚拒绝同流合污，于是阿巴拉克撒斯毫不留情地杀死了她

第七章 行列结束

当安农睁开眼睛时，发现自己依然活着。弗林在关键时刻救了他，并向他传授最后的旨意。在这场战争里，几乎以ISO和他的完全失败而告终。弗林知道克鲁存在着缺陷，但他却没想到克鲁会进行大屠杀……现在，最后的希望就寄托在库奥拉身上，只有库奥拉能够防止整个系统被关闭。她现在正在克鲁的战舰里，而安农最后的任务，就是将她带回来。

边境正下着倾盆大雨，安农攀上了一架识别程序，并趁它返回战舰的时候潜入。战舰的内部不仅充满着敌人，而且处处都能够对安农造成威胁，就算喷气口也能令他命丧黄泉。在躲过这些凶恶的机关，并在炸弹分布核心炸开一个缺口后，安农驾驶摩托到达了主感应推进器核心部分，正好碰上克鲁扬起飞碟准备击杀库奥拉。在千钧一发之际，安农将他手中的飞碟击飞了出去。克鲁对安农出现搅局感到十分恼怒，派出了全部黑守卫来扑杀安农。


连续与三种黑守卫变体展开战斗

这里主要就是与三种黑守卫变体的战斗，两个一出，周围还有其他杂兵干扰。最难打的应属榴弹变体，由于没有弱点，只能在他们刚出现的平台开始猛攻，以期将其中之一推落平台，这样剩下的就容易对付多了。安农干掉了所有黑守卫后，克鲁用飞碟抵住库奥拉，希望能借此控制住局面。然而这一切却被一个连他自己都意想不到的人打破了，他就是阿巴拉撒克斯，他并没有死，而是搭上识别程序来到了这里。他渴求死亡，并想将安农一起推向深渊。克鲁见势便趁乱逃走了。



这是与阿巴拉撒克斯的最后一战，过程其实很简单，阿巴拉撒克斯一开始就会去四周的核心吸收能量，只要摧毁核心就会开启中间的两道光柱。将光柱启动后，中央核心会爆破伤及阿巴拉撒克斯。数次之后，他走到了中央核心里，却造成了过载。不多久后，战舰开始崩溃，而安农则带着库奥拉抓住一台迫降的识别程序。然而它却重重地摔在地上并将安农他们甩了下来，安农为了保护库奥拉，将她推到一边，自己却被识别程序砸中。

当库奥拉醒来时，她绝望地发现安农已经消逝。在边境之地，库奥拉不断地徘徊着等待死亡，就在迷离之际，弗林的容貌隐约浮现在她面前，他将她恢复了，接下来要迎接的是更加严峻的事态，至于究竟发生了什么，我们只能从电影《创战纪》中寻找答案了。P



■北京 蓝星

精品 总评	8.5
制作	TECMO KOEI
发行	TECMO KOEI
类型	策略
语种	日文
游戏性 Gameplay	8.8
上手精通 Difficulty	8.0
画面 Graphics	8.2
音效 Sound	8.6
创新 Creativity	8.6
剧情 Story	8.8

前言

2010年年末，有关光荣（KOEI，现在的名字应该是光荣特库摩，以下简称光荣）的新闻多了起来，先是《大航海时代Online》《信长之野望Online》国服的停运，接着是最高领导层的变动，襟川阳一再任“代表取缔役”社长，接下来是推出《信长之野望——天道》威力加强版（以下简称“天道PK版”）。大家注意一下，襟川先生就任社长是2010年11月8日的事，而“天道PK版”的推出日期是2010年12月17日（实际上网上泄露出来的版本还早于这个日期）。40天制作一款游戏？当然不是。我们有理由推测，“天道PK版”早已制作完成，至少也是接近完成的，只是因为“天道”本身的销售不甚理想或者其他某种公司经营策略的原因，“天道PK版”才没有依照惯例在“天道”推出后的三个月到半年这个时间段里上市。而选择在最高领导层变动的当口推出，似乎更像一种表态，光荣也许真的会捡回它已经暂停开发的各单机系列，至少，Fans是这样期待的。

另外，限于篇幅，本攻略主要针对“威力加强版”较原版新增或改变的内容来写，如需要原版攻略，请参看《大众软件》2009年11月中。

追加剧本及追加人物

1.追加剧本

追加新剧本是PK版的惯例，“天道PK版”中普通剧本（全国统一模式）和短剧本（群雄霸权模式）都有所增加。普通剧本里增加了“1534年4月 信长诞生”“1570年6月 姊川合战”“1582年12月 野望再起”“1580年1月 次

代继承者”“1588年1月 庆长大转封”短剧本里增加了“1540年1月 岚的前夜”“1560年1月 关东的群狼”“1570年1月 信长包围网”“1582年6月 光秀的野望”“1600年7月 上田城之战”“1600年7月 关原决战”。

从增加剧本的名目，大概也能看出光荣用心的多少。比如1582年1月（原有）和1582年12月（PK版新增）这两个剧本，时间分别定在本能寺之变前后半年，头一个剧本始于1月而不是6月，这里面实际上也颇有玄机，因为涉及到一个重要的势力——武田家是否灭亡的问题。如果纯以本能寺之变分隔，后一个剧本只要把信长、光秀这样的死人一清，再把若干个城池、若干将领的归属重新划分一下就行了，就未免显得有些诚意不足。增加的1534年4月剧本，也得多花些心思，把时间提早了12年（相对1546年剧本而言），相当于多出一代人来，PK版中新增的人物里，光是老一代大名武将（比如松平清康）就不止15个。


这位就是被吹捧为“活到30岁就可夺取天下”的松平清康，当然，后世如此抬高他，一个重要的原因就是他有个好孙子——后来的天下人德川家康

在“1534年4月 信长诞生”这个剧本中，老一辈的大名大多健在，像北条氏纲、尼子经久、松平清康、浅井亮政、大内义隆、今川氏辉等。在这个剧本中，后来陆续称霸一方的武田、上杉（长尾）、织田、毛利、岛津等，都才处在刚冒头的阶段，未来的霸主织田信长刚刚生下来，武田信玄、上杉谦信也都还未成年，综合这些因素，这个剧本会给玩家带来些许新鲜感。不过玩家的动作可不能太快，笔者某次选织田家，信长元服（成年）时，已经占据了日本一半的领土，用大内、细川这样的强大家族攻关的话，可能要更快一些，等信长大叫一声“我终于成年了”，环顾左右发现日本已快被某大名统一，这感觉也有些怪怪的。当然，解决办法也是有的，选1534年剧本用织田家时，可以在“大名变更”处将织田信长直接选为大名，这样就会出现一个1岁的小信长，参数和成年的一样，只有脸谱是小孩子的……


开局时，只要在“大名武将变更”的设定中，让只有1岁的织田信长为大名，他就真的可以1岁即位，脸谱是那张娃娃脸，但参数与成年后无异

“1570年6月 姊川合战”这个剧本实际上就是前代作品里的信长包围网，不过本次信长包围网被划入短剧本，所以才换上现在的名字。这一剧本要选织田家的话，开始有点麻烦，像什么国友村、穴太众这样的来骚扰也就罢了，电脑“挖墙脚”也很厉害，不采取措施的话初始忠诚度在97的猴子都能给挖走。应对的方法是先大赏三军，强力将领都要赏到100忠诚，着重要赏的是松永久秀和明智光秀。然后找包围网中较弱的一家（配合剧本名称的话就找浅井家）


山内一丰成为土佐20万石的领主，是在关原合战之后的事儿，“1580年1月 次代继承者”这个假想剧本，把时间提前了20年

扁趴下，一家一家的消灭就行了。

“1582年12月 野望再起”这个剧本，把1582年1月剧本中的织田势力分成了若干个小势力，用羽柴和柴田攻关都大有可为，不过从武田家灭亡、织田家分裂中受益最多的德川家也不错，或许此时就可以同秀吉一争天下。

“1580年1月 次代继承者”是新增普通剧本中最有趣的一个，这是一个假想剧本，各主要大名家都是年轻当主主政，比如织田信忠、上杉景胜等，还有好多人莫名其妙地成为大名，比如山县昌景、山中幸盛等，总之是一团乱，不过玩家可能就喜欢这么乱也说不定呢。

“1588年1月 庆长大转封”也是个假想剧本，从名字就能看出来这也是一个“乱”字，这两个假想剧本另外一个特点就是武将乱分配，为了让每个小大名都能有最低限度够用的属下，不惜玩各种“拉郎配”，反正是假想剧本，谁也不能说什么……

短剧本其实是个不错的模式，毕竟“全国统一模式”耗时较长，有的时候打到一半就厌烦了，短剧本耗时要少得多。而且，有些局部战争确实也比较适合用短剧本来表达。在“全国统一模式”剧本里，玩家更多要考虑的事情是战略方面的，与谁战与谁和、自己的发展方向等，在短剧本里由于涉及势力较少，需要考虑更多的是战术上的问题，是如何在战场上克


剧本名称后标有“追加”字样的，是PK版新增剧本，一目了然

敌制胜。以史实而论，1600年上田城之战，真田家的表现是精彩，德川秀忠的三万大军也没奈何了他们，但这场战役对于天下大势，至少从结果上看影响是微乎其微的。

短剧本中，“1540年1月 岚的前夜”讲的是东海地区的争霸，涉及斋藤、织田、松平、今川、武田五家。从将领配置、地理位置等因素考虑，武田家最为有利，今川、斋藤、织田次之，松平家最不利，不过短剧本里“事件”发生的比较多，因事件而出现的结盟会很大程度上改变各家力量上的对比。


“群雄争霸”剧本1600年7月 上田城之战使用真田一方打穿之后，会奖励武将真田守信，是真田幸村的儿子，参数很一般，但会“影突”这个超强战法，当然，你要等到他元服还真不容易

“1560年1月 关东的群狼”发生的背景是北条家河越夜战大破两上杉家之后，涉及的大名有北条、佐竹、里见、长野四家，这个剧本中北条家实力最强，不过其他三家也都属于无后顾之忧专心对敌的情况，所以也大有可为。

拿“1570年1月 信长包围网”这个短剧本和“1570年6月 姊川合战”这个普通剧本相比，就愈发能显出短剧本的有趣之处。短剧本将战场限定在近畿，去掉了同样参加包围网却离得比较远的武田家和本愿寺家，涉及到的四家——朝仓、浅井、足利、织田的领地范围，也与史实出入很大。但就战斗层面来讲，这个剧本却大有玩头，实力最强的织田位置处在中间，4座城池成一字长蛇状，颇有首尾不能相顾之势……

之前提到1582年1月（原有）和1582年12月（PK版新增）这两个剧本的设定玄机时，讲到了光荣的“别有用心”，这在短剧本的设定中显示出来，那就是——“1582年6月 光秀的野望”。这是紧跟本能寺之变后的剧本，意在给明智光秀一个翻本的机会，就历史而言，光秀只拥有“十日天下”，在游戏中呢，就看玩家怎么玩了。

“1600年7月 上田城之战”有些让人哭笑不得，本来是绝佳的以少胜多的战例，变成了实力相差不大的两拨对决，真田家虽然在城池数、将领数、士兵数等各方面都处在劣势，但将领素质上却是占优的。德川家只有神原康政、本多正信、小笠原秀政勉强可算作一流将领，而真田家的昌幸父子都可以划入超一流将领行列，真田十勇士也都是各有特长的人才。所以说，玩家用真田家，打赢了也不会有多少优越感。换句话说呢，这个上田城之战根本就是因为真田家“粉丝”多而搞出来凑数的噱头。

“1600年7月 关原决战”，一开始时是石田家3城、德川家2城，不过剧本一开始小早川秀秋所在雾山城就叛变到德川一方。就游戏中双方的实力对比而言，石田一方大可一战，就史实来讲，西军（石田方）会输，问题也不是出在战场上。关原决战影响了战国末期整个历史的走向，但要把它做到游戏里，确实困难重重，目前这个短剧本，也只能够凑合着玩玩吧。

短剧本中，战斗层面的技巧不多，无非就是“开战前准备好足够的粮草”“强将领众兵”“声东击西，在野战中歼灭敌有生力量”“处于劣势时据城防守”等几条，熟练掌握则可横扫千军。

2.追加人物

“天道PK版”新增的人物在130个左右，除了上文提到的“老大名”外，相对弱小的家族普遍都加了人，可能也有搞平衡的意思在里面。强力大名中加人较多的是松平（德川）、今川和北条，不过加的大多是早期人物（大都出现在1534年、1542年这样的早期剧本中），意在加强这三家大名在相应剧本里的实力，其实也是在搞平衡。



傀儡之城书封面



电影《傀儡之城》的宣传海报

除了上面说的这些之外，“天道PK版”还加了少量的剑豪和忍者，似乎每一代的PK版都有这调调，大家也见怪不怪了。有两个人——成田长亲、成田甲斐（据传是东国第一美女，而且是美貌与武艺并存，可惜后来做了猴子太阁的侧室），大家可以关注一下，这两个人能被加进来，大概是因为小说《傀儡之城》的原因吧（作者和田龙，已有40万册以上的销量），讲的是“小田原征伐”时石田三成进攻忍城时的事，这书有趣儿，值得一看，而且还以此为剧本拍了电影。

开局设置

如果是之前的“野望”游戏，开局设置是不需要讲的，然而“天道PK版”又开放了很多选项，所以有必要说一下。

开局选定剧本后，首先进入“登场配置编辑”界面，这个界面里有两处设定很关键，首先是要不要“势力再配置（国


左上角的这些选项，设置时一定要注意

替）”，就是让所有大名都换地方。另一个选项是“势力登场切替”，你可以选定一家或多家势力，让他们在你的游戏里不登场。但需要注意的是，登场的势力必须至少是和一家势力相连的。比如说你让九州的其他势力都不登场，单独选了最南边的岛津家登场，这是不行的，因为他和别家势力谁都够不着。

这两个设置是关联有效的，比如你先选定了几家势力不登场，然后再“国替”，被你排除的势力将不参与“国替”。

总的来说，“国替”会增加新鲜感，即使同一剧本每次开局也不同，而“势力登场切替”可方便玩家制作自己的短剧本，这是之前的“野望”系列没有的功能。

接下来是选定一家大名，然后进入游戏设定，这里的设定大多一看就懂，不多解释。需要关注的只有几处，一是右侧最上面的那个设定，这个决定你是否能在游戏中随时修改（随时修改正是PK版的卖点之一）。二是“架空子女的出生”设定，这个最好根据你选择的大名来决定，如果你选的是属下较少的弱小大名，建议把架空子女出生的几率设为“多”，这样会多出不少帮手。三是关于“包围网、大联合、混战”的设定，“包围网”开启的话，当玩家的势力发展到一定程度，必将面对周边势力的包围，“大联合”开启的话，会出现若干大名合并成一家来对付你的情况，“混战”开启的话，某个战场上你和某家正打得热闹，第三方也会加进来捡便宜攻击你的据点。这三个设定是否开启，很大程度上影响游戏的难度，玩家自己要量力而行。


选中织田、德川、足利、浅井、朝仓、武田、本愿寺等数家（亮绿色区域），就可以开始玩家自制的“信长包围圈”剧本了

再接下来是“自势力”和“他势力”发展速度的设定，一看就知道怎么回事，不再多说。这个设定也会在很大程度上影响游戏的难度，尤其是玩家的初期发展阶段。

接下来是“运行环境设定”，玩家可根据自己电脑硬件水准来决定。

最后进入“设定确认”界面，虽说进入了“确认”界面，但还是有两处设定可修改，一是“大名武将变更”，可让本势力的任一将领成为大名，原大名隐居（依旧会出现在游戏里，身份为隐居）。二是AI编辑和AI读入，这个讲AI设置系统时再详述。


信长的架空儿子成年了，虽然长相有点儿挫，但参数还满可以看的


在家宝编辑选项中，所有的家宝，都可以变更“保有势力”和“保有武将”，想要哪件宝贝就随便拿了呀

前文说了，PK版的一大卖点，就是能在游戏进行中做某些修改，本作中允许修改的内容较之前各代的PK版为多，可修改项目如下：势力编辑、据点编辑、部队编辑、家宝编辑、武将编辑、姬编辑、姬武将变换。势力编辑的重点是修改某势力的技术和文化，据点编辑就是改城池的兵马枪炮数，部队编辑是修改出征部队的人数、士气和斗志，武将编辑的重点是改武将所在城，这样你就可以通过“技术手段”把一名武将改成任意大名的手下（只要把武将的居城改成你的城池，他就直接变成你的属下，他未成年的儿子什么的，也会加入你的势力）。当然了，大名武将本身不能修改。

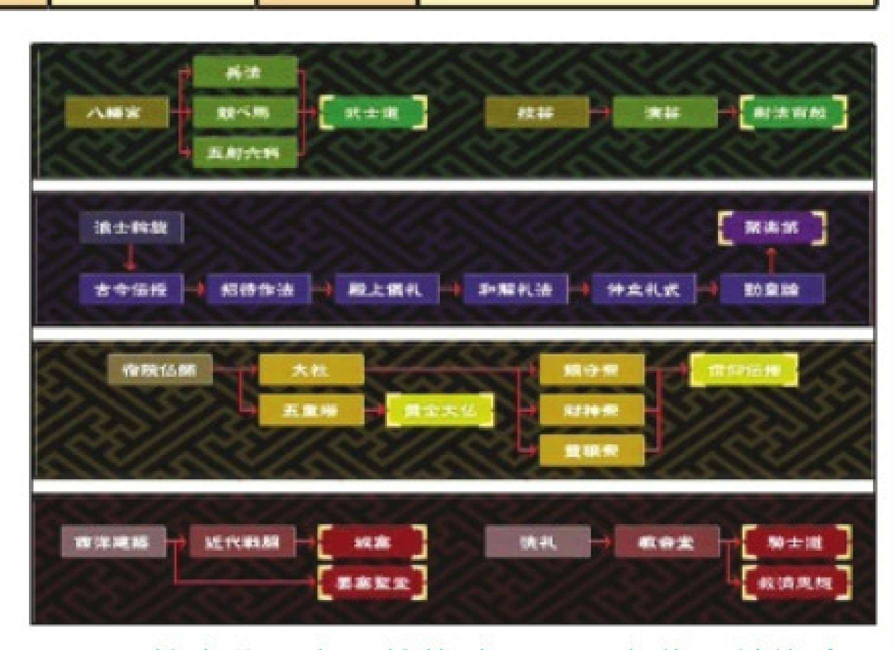
文化系统

1.文化系统简介

文化系统是“天道PK版”新增的核心内容之一，分武家文化、公家文化、寺社文化和南蛮文化四大系32种。选“内政”→“振兴”就可以进行文化研究，但需要一定数量的某种特殊的文化设施支持，武家文化需要茶室，公家文化需要公家馆，寺社文化需要寺，南蛮文化需要教会。不同种的文化需要的文化设施数量不同，有些文化本身还需要前提文化，具体请参看以下列表。

武家文化				
文化名	效果	需要建筑	费用	前提文化
八幡宫	可以建设八幡宫	茶室4	1000	–
兵法	可教授“剑术”，足轻战法附加效果发生概率上升	茶室12	10000	八幡宫
竞马	可教授“骑术”，骑马战法附加效果发生概率上升	茶室12	10000	八幡宫
五射六科	可教授“弓术”，弓兵战法附加效果发生概率上升	茶室12	10000	八幡宫
武士道	八幡宫效果全国有效	茶室20	15000	兵法、竞马、五射六科
技艺	可进行“鹰狩”“能乐”	茶室4	3000	–
演艺	可进行“歌会”“茶会”	茶室4	3000	技艺
射法百般	可教授“炮术”“设计术”，据点铁炮攻击上升	茶室12	10000	演艺
公家文化				
文化名	效果	需要建筑	费用	前提文化
浪士斡旋	可以实施“斡旋”，公卿介绍登用全国浪人，每次“斡旋”消耗贡献度40	公家馆4	1000	–
古今传授	可以使用同盟国技术	公家馆4	3000	浪士斡旋
招待作法	可以进行“招待”，换季时公卿来访，可以购买官位，每次消耗贡献度60	公家馆8	5000	古今传授
殿上礼仪	无条件返还俘虏时名声上升效果加倍	公家馆8	5000	招待作法
和解礼法	可以实行“和解”，通过朝廷与敌对势力达成停战，每次消耗贡献度100	公家馆12	10000	殿上礼仪
仲立礼式	可以实行“仲立”，通过朝廷介绍与他势力同盟，每次消耗贡献度150	公家馆12	10000	和解礼法
勤皇论	可以把他势力指为朝敌（持有关白官位不能指为朝敌），每次消耗贡献度300	公家馆16	15000	仲立礼式
聚乐第	可以建造聚乐第	公家馆16	15000	勤皇论
寺社文化				
文化名	效果	需要建筑	费用	前提文化
宿院佛师	村落里的设施开发时间减半	寺4	1000	–
大社	可以建设大社（所在国必发生“祭”）	寺8	3000	宿院佛师
五重塔	可以建设五重塔（防御敌方“引拔”“煽动”的几率提高）	寺8	3000	宿院佛师
黄金大佛	可以建设黄金大佛（募兵数增加）	寺12	10000	五重塔
镇守祭	祭发生时军马、铁炮产量增加	寺8	10000	大社
财神祭	祭发生时金钱收入增加	寺8	10000	大社
丰穰祭	祭发生时兵粮收入增加	寺8	10000	大社
信仰传播	所有支配国都发生祭	寺24	15000	镇守祭、财神祭、丰穰祭
南蛮文化				
文化名	效果	需要建筑	费用	前提文化
西洋建筑	橹、狼烟台、砦的耐久度变为1.5倍	教会4	1000	–
近代战斗	橹、砦变为铁炮攻击	教会8	5000	西洋建筑
城塞	可以建造城塞（城塞控制范围内敌军行动力下降并受到铁炮攻击）	教会16	10000	近代战斗
要塞圣堂	可以建造要塞圣堂（要塞圣堂控制范围内敌军士气低下并受到弓箭攻击）	教会16	10000	西洋建筑
洗礼	敌部队攻击战法附加状态发生率降低	教会4	1000	–
教会堂	可以建造教会堂（己方据点和设施被破坏后，教会堂会吸收伤兵）	教会8	5000	洗礼
骑士道	设施、据点的攻击间隔缩短	教会12	10000	教会堂
救济思想	据点斗志上升加快、战法攻击力上升	教会12	10000	教会堂

需要说明两点：首先，这四系文化之间不互为前提，也不会互相制约，玩家可以单独“振兴”其中的某系文化，也可以“振兴”全部四系文化，只要你有足够的实力（这个下文会详述）。其次，“振兴”某种文化，需要的文化设施可以理解为“被消耗的”。以公家文化举例，“浪士斡旋”需要4个公家馆，如果你还想要“古今传授”，就还需要4个公家馆，一共就是8个了。一系文化要是都“振兴”了，需要80个对应的文化设施。



不同的文化，发展的线路不同，有些是单线式的，有些是多线式的，这一点一定要注意

2.“振兴”文化之作用

振兴武家文化可以建造特殊建筑八幡宫，还可以进行武将的培养，每名武将拥有50点成长力。

“剑术”可将足轻兵科适性提高一等，消耗成长力20点。



文化系图，看起来有点儿乱，要注意箭头走向，参看前页的线路图也可以



真田大爷的知略训练班开始招生，一共可以教10个学生呢，不过学费也蛮贵，另外，如果纯粹以长参数为目的，还是找指南法是“理论”的老师比较好

“马术”可将骑马兵科适性提高一等，消耗成长力20点。

“弓术”可将弓兵科适性提高一等，消耗成长力20点。

“炮术”可将铁炮兵科适性提高一等，消耗成长力20点。

“设计术”可将兵器兵科适性提高一等，消耗成长力20点。

“鹰狩”可提高统率力，消耗成长力5点。

“能乐”可提高武勇值，消耗成长力5点。

“歌会”可提高知略值，消耗成长力5点。

“茶会”可提高政治值，消耗成长力5点。

武将在进行教学指导时方法（指南法）是不同的，分为以下几种：一般、鬼、理论、我流、相传，教学后的效果也各不相同。

一般，相应能力数值上升4～6，耗时3个月。

鬼，教学时间缩短，相应能力数值上升4～6，耗时2个月。

理论，教学效果增加，相应能力数值上升6～8，耗时3个月。

相传，有一定几率教会战法，相应能力数值上升4～6，耗时3个月。

我流，除相应能力外的其他能力也可能增加，数值上升4～6，耗时3个月。

由上可知，指南法是“相传”并且会特殊战法或强力战法的武将，那绝对是宝贝，可被评选为模范教师。这样的武将大致有以下这些人：

足轻系：爱州宗通（燕飞）、大谷吉继（枪衾之极）、足利义辉（枪衾之极）、长宗我部元亲（鬼枪）、林崎甚助（枪衾之极）、丸目长惠（燕飞）、柳生石舟斋（燕飞）。

弓系：小笠原长栋（齐射之极）、花房正幸（射切）、吉田重政（扇拨）。

骑马系：高桥绍运（疾驱）、山县昌景（赤备）、立花宗茂（突击之极）。

铁炮系：蒲生氏乡（烈火）、铃木重意（连击之极）。

妨害或回复系：锅岛直茂（离间）、南光坊天海（治疗）、风魔小太郎（乱破）、本愿寺莲如（治疗）、松永久秀（谋杀）、筒井顺兴（治疗）。

全体强化系：太原雪斋（铁壁之备）、武田信玄（不动之备）、角隈石宗（金刚之备）、直江兼续（威风之备）、真田幸隆（八幡之备）。

当然了，我教你战法是没问题，你是不是能学会却不好说。

根据经验总结，在教师是“相传”教法的前提下（以下同），要学到攻击类战法——比如说枪衾之四这样的，要求学的武将对应适性（这里是足轻）必须不低于A，要学枪衾之极或者燕飞等特殊战法，学的武将对应适性必须是S，其他兵科也是一样。

学习妨害或回复性战法也不容易，像“鼓舞”“威压”这个级别的，要求学的武将知略高于90，“笼络”“同讨”要求学的武将知略高于95，“乱破”“离间”“谋杀”“火牛”“鬼谋”“治疗”要求学的武将知略高于100。

强化类战法（“XX之备”这样的），要求学的武将统率至少90，5种兵科适性累计必须到一定水准，以适性D为0、S为4而论，5种兵科适性总和至少要大于10，当然，这还只是最低端的“八幡之备”的要求，其他此类战法，要求还要高些。

需要说明的是，教授战法只是能是教学的“附加产物”，换句话说，就是任何种类的教学，都可能同时教授战法。比如你要和长宗我部元亲学“鬼枪”，在你满足足轻适性S的情况下，即使是进行“歌会”“茶会”，也一样可以学到足轻战法“鬼枪”。

接着谈一下如何提升兵种适性，方法有两种，一种是教学，“剑术”“马术”“弓



一般来说，强力大名的架空儿子战法都不会太让人满意，但兵科适性及参数还可以，信长之子的铁炮适性是S，找蒲生氏乡训练个“烈火”啥的，就可以大用了



让真田幸隆去学习“治疗”，不知道算不算好主意，不过也只有“聪明到这种程度”的武将，才能学会这么高端的战法


振兴了“仲立礼式”后，就可以通过朝廷实现强制结盟，本次和十万八千里之外的大内家结盟，是看中了他家的“技术”，盟友的技术可共享的

术”“炮术”“设计术”这些都能提升对应兵种的适性，但这样的教学每次耗费20成长点数，每人只有50点，最多学两次……另一种是靠宝物堆，游戏中有加兵科适性的书，不过这种方法也只能提高一个档次（书的效果不能累加）。就学习强力的攻击类战法而言，适性为A的武将可靠教学或赏宝物将适性提高到S，适性B以下就算了，这实际上也是个性价比的问题，20成长点数可以长4次参数呢，毕竟这种强力攻击战法对猛将来说作用大些，而适性低也基本等同于“猛将度”不够。

最实用且比较容易学会的特殊战法是燕飞（枪衾之极也还可以），一是能教的人多（3个），而且枪适性在A以上的武将有将近130个（明显多于马、弓、铁炮、兵器的）。同时，以枪队起家的大名也是最多的……

一般说来，教练武将与被教练武将参数值相差越大效果越好（至少高5），一个教练武将可以同时传授多个学习者，但训练费用也相应增加。

另外，建成八幡宫，攻击系战法附加效果对复数个敌部队有效，茶室越多，附加效果生效的部队数就越多。在没有振兴“武士道”的情况下，八幡宫这个效果只在本国和邻国有效。

振兴公家文化的核心，就是给以天皇为首的公家送钱，根据你总收入的多寡，送总收入的5%、10%、15%给公家（每年送4次，贡献度每次分别长10、15、20点）。当然你也可以不送，不过看在送钱能得到不少好处的份上，送就是了。

振兴公家文化第一个好处是可以让公卿帮忙介绍属下（浪士斡旋），而且只需要花20天的时间（去10天回10天，消耗40点贡献度，对，离京城再远也是10天），当然也可能没有浪人可介绍空手而归，如果介绍成功的话该武将会瞬移到你的主城（难道那时候日本就有飞机了？远在虾夷的蛎崎家泪流满面……10天就能跑到京城，解决山高皇帝远没人才可用的危机了）。

需要说明的是，“招待作法”可以让换季时公卿来访，以便购买官位，但实际上你不“招待”，公卿们也还是会时不时地来敛钱卖官。

仲立礼式、勤皇论，都是强制性执行的，这个确实是“大杀器”，关键在于使用时机。

振兴寺社文化带来的好处主要是内政和军备方面，振兴后可建造的特殊建筑较多，包括大社、黄金大佛、五重塔。振兴南蛮文化带来的好处基本是集中在军事防御方面的，振兴后可建造的建筑有城塞、要塞圣堂、教会堂。

可建造的特殊建筑总共8种，公家1种（聚乐第）、武家1种（八幡宫）加上寺社、南蛮各3种，不过每类别的特殊建筑只能建1个，也就是说寺社、南蛮只能三选一。


公卿找上门，只要你给钱，就能混个小官当当，这个钱还是不要省为好

3.文化系统，为我所用

各系文化振兴后都会带来带来相应的好处，但在实际游戏中很难，也不需要把所有文化都“振兴”了，要努力让文化系统变成帮手而不是鸡肋，也不用为了文化而文化。下面先说一下有关文化系统在游戏中的相关事项，供大家参考。

①各种文化需要的前置建筑，需要专门修建，不同的前置建筑也必须修建在特定的町里。其中商人町可建茶室，村落可建寺，武家町可建公家馆，匠町可建教会。由此可知，为振兴武家文化而修建茶室，必将影响玩家的金钱收入；为振兴寺社文化而修建寺，必将影响玩家的军粮收入；为振兴公家文化而修建公家馆，必将影响玩家的综合军事实力（征兵相关的建筑大部分要建在武家町）……这里就存在一个权衡问题。


第一次“斡旋”，就得到了百地三太夫，还真是贴心的功能呀……

②各系文化的自身特点也不同，公家文化的发展是直线式的，要发展后面的文化，必须发展之前的所有文化，没有选择权。另外三系文化大致都有两个发展线路，玩家可根据自身需要有所选择。

③振兴文化所需的前置建筑，建成后每个都会提升大名的名声少许，同时还会有相关人物来访的好处（比如建茶室就会有茶人来），但如果因各种原因被毁（玩家主动拆除、被敌人破坏等），相应的“已振兴”的文化，会变成“无效中”，所提升的名声也会下降回来，所以在地处前沿的町中修建此类建筑需要斟酌。

开局后怎样发展文化来壮大自己，这是一个很值得研究的问题，以下根据开局时所选大名实力分三种情况来介绍：

第一种是实力很弱的小大名，以1534年剧本蛎崎家为例。在之前的“野望”游戏中，蛎崎家的最大劣势在于地处偏远人才难求，优势在于没有后顾之忧。蛎崎家的短期战斗目标是消灭南部家壮大自己，但此时的南部家实力


绿色的“技术”是通过盟友共享而来，和大内家结盟还是有不少好处的

远强于自身。开局后，优先考虑的是公家文化，振兴出“浪士斡旋”是必须的，好在只要4个公家馆，对征兵影响不算大还可以承受。此后只要朝廷贡献度到40，就毫不犹豫的“斡旋”，很快可招募到百地三太夫、那须高资、小岛贞兴、泷川一益等强将，以那须带弓兵（齐射之四）或小岛带步兵（枪衾之极），经过一段时间的备战，就可徐图吞并南部家。在吞并南部家之前，实在不宜发展武家文化和寺社文化，顶多是武家文化发展出“八幡宫”（需要4茶室），八幡宫是8种特殊建筑中最容易出的，高达5000的耐久度甚至可以当防御建筑使用（建在边境位置，够敌军拆一阵子的），而它的特效对进攻也颇为有利。吞并南部家后拥有三座城，即可从容发展（发展方式请参考下文的第二种开局）。

下面说一下“浪士斡旋”的技巧，首先要说的是，在小大名开局中，公家文化中除“浪士斡旋”外，其他的都是暂时无用的摆设，所以只要朝廷信赖度到40，就马上去“要人”，就好像大招一样，CD时间一到就用，即使要来的不是强将，也是多一个人多份力量。其次，理论上来讲，只要是在野武将，都是可以“斡旋”到的，成功率和“斡旋”到什么武将，与派去和朝廷交涉的武将无关。对“斡旋”到的武将不满意，也可以尝试取档，稍微变更一下“斡旋”的时间点，这里有一定的变数成分，再去“斡旋”结果可能就不一样了。另外，“斡旋”到的武将，根据与主君相性的差异，初始忠诚度相差较大（最恶的情况忠诚度是79左右，最良大致是96），对于中意的强将，要尽快将忠诚度提高以防挖角。

第二种开局是选具有一定实力的中等大名，以1568年剧本毛利家为例。以该剧本的毛利家的实力，初期只要不四面开战到处树敌，怎么打都是游刃有余的。就四系文化的选择来讲，还是建议优先发展公家文化，就算再不缺人才，“浪士斡旋”也还是有利无害的。不过此时发展公家文化的主要目标不在于此，而在于古今传授、和解礼法、仲立礼式这几项。以毛利家的实力，势力会很快扩大，多方开战早晚不可避免，灵活运用朝廷外交（停战结盟）等，事半功倍，等最终要与某巨大势力对决时，给他来个“朝敌”，打击也是毁灭性的。需要注意的是量力而行，不要因为公家馆过多而影响征兵。

武家文化“八幡宫”是需要的，原因前面已经说了，至于武家文化的其他项目，就要看玩家自己的态度了，愿意玩“养成”的，可以循序渐进地发展武家文化。笔者个人认为单纯提升武将参数或兵科属性意义不大，学习特殊战法的话还算有些吸引力。但会毛利家的招牌“天弓”的两人，都不是“相传”的，不会教别人，元就老爷子的“鬼谋”也不是“相传”的，附近比较容易逮到的“相传”人才是花房正幸（浦上家，会“射切”），但要弓适性为S才能学，门槛不低。不过随着势力的发展，“武士道”的作用会慢慢变大，而且你也不知道会陆续“收编”到什么样的武将，所以这个武将养成系统可能也会有相当大的作用。


八幡宫的耐久度高达5000，建在交通要冲之处，初期也算得上是不错的防御设施

穷兵黩武，最后倒霉的只能是自己，所以内政辅助作用极高的寺社文化也必须发展。寺社文化发展有两条路，一条是五重塔→黄金大佛，一条是大社→各种“祭”。笔者的看法是后一条发展线路对玩家的作用要大一些，这个游戏里钱粮还是比较紧张的，尤其是粮食。不过对于毛利这样的家族，短期内不需要考虑“镇守祭”（祭发生时军马、铁炮产量增加），但靠马队或铁炮队起家的大名，这个文化却非振兴不可。


大名实力发展到一定阶段后，寺社文化要重视起来，“祭”的作用还是很大的

个人认为，南蛮文化是整个文化体系的鸡肋，很有凑数嫌疑。首先就历史而言，基本上所有的天主教大名，都没有成事，最后也没有好结局。除极少数死忠分子外，大部分尝试接触“洋教”的大名，看中的也只是南蛮贸易的利润或者偶尔弄几件洋玩意儿把玩。就游戏中的作用而言，南蛮文化主要是加强防守的，虽然有一定的作用，但性价比不高，而且真要混到用这种方法来防守的境地，估计也守不了多久。所以我的看法是，除非你望眼天下已无人能敌，闲着也是闲着，就来耍耍南蛮文化，否则还是无视它吧。

第三种开局是选实力绝对强大的大名，比如1582年1月剧本的织田家，其实有这种实力的大名，所有剧本里也就这一家。对付电脑，就一个“推”字，什么文化都可有可无。

但实力对比总是相对的，你一开局就有十几座城，当然是无敌于天下，但如果你是一城的小大名起家，发展到这个规模时，会发现可能有至少一家大名实力还在你之上，然后各种针对你的小动作层出不穷，什么包围网呀大联合呀全上了（实在嫌烦就关掉相关选项），为

了应付电脑这种“最后的疯狂”，你一定要有所准备。

公家文化中的和解礼法、仲立礼式和勤皇论最好都出，这样才能利用外交手段来玩弄电脑于股掌之中，聚乐第并非必须，但公家文化发展是单线性的，发展出勤皇论离聚乐第也就不远，不如也振兴出来。

势力发展到这个程度，四面作战是免不了的，虽然此时已人才不少，但武将培养，尤其是给强力武将培训高端战法，是必须重视的。将手下分成几队，分别攻打不同方向，一队出兵，另外的队就去“搞培训”，如此交替，效率极高。除此之外“八幡宫”“武士道”也会使战斗层面简单不少。

如果你仔细研究过寺社文化的设定就会明白，领地面积越大，各类“祭”及“信仰传播”的作用也越大（寺社文化的基础是寺，建在农家町，花少量的产粮位置而使得领地内所有收成提高，自然是领地越大越赚）。领地大了，粮食不像初期那么紧张，但这也不意味着“吃饭”的问题已经解决。所以占据城池数到一定数量之后，应毫不犹豫地把寺社文化全振兴了。

对于南蛮文化，如果你是完美主义者，那么就从头来一遍，否则可以无视。

AI编辑系统


这是AI编辑中的“军事”编辑界面，虽然日文不少，但基本上并不影响理解

AI编辑系统主要分内政、军事、人士、外交4个方面。内政方面，包括优先发展什么技术、优先振兴什么文化，内政的总体发展方针、募兵及军马、铁炮、兵器等的生产设定。军事方面，可以指定大名的扩张方向及目标，还有就是大名的“好战”程度。人事方面，包括大名的人才登用方针、武将培训方针、武将待遇及俘虏待遇等。外交方面，可以设定的包括大名的外交态度和外交活跃度等。

整个AI编辑系统界面简洁，操作方便，即使不懂日文也能猜个七七八八。基本上，你想到的可能需要调整的AI设定，都可以在这里调整。虽说通过AI调整，电脑未必变得聪明，但至少是个性色彩鲜明。我一直认为，指责“野望”系列电脑AI太弱的玩家，实是舍本逐末，试想，电脑的兵、将、钱、粮都是你的N倍，它再和你一样聪明，你还有的耍吗？

AI编辑系统的贴心之处还在于整个AI可以导出文件，供玩家之间交流。如果懒得自己一条一条设定，只要找同好求一个AI档读入即可。

结语

正品游戏推出后一段时间内，再推出PK版，这也算是一种“光荣”特色，好在每个PK版都是精心制作，某种意义上可以看成是一款新游戏。“天道PK版”较之原版，某些改变是飞跃式的。很多玩家可能不赞同我的说法，认为是出于个人喜爱而做的过高评价，以下就来分析一下。

一般说来，一款游戏给予玩家的自由度越大、选择权越大，玩家对于这款游戏的接受度也就会越高。“天道PK版”在这方面做了很多有益的尝试，先说说“文化系统”中的公家文化，历代“野望”中被诟病较多的就是外交系统，尤其是和天皇朝廷的外交互动，基本上就是个买官系统，而本次的朝廷外交，从介绍属下、停战、强制结盟到指为朝敌，都是相当有效的外交手段，而且玩家的可操作性也很强，这使玩家除了可在战场上打击敌人外，又多了其他手段。

“文化系统”中的武家文化，也是争议颇多之处。有人说该系统把策略游戏弄得像养成游戏，有人说这个系统过于强大，到最后牛人满天飞，有人说将领的成长力都是50不合理……这些说法都有道理，但这个系统存在的本身就是给予玩家打打杀杀之外的又一种玩法，而且要不要这样玩玩家是有主动选择权的，因为存在着“AI编辑”这个功能，如果你喜欢这个功能，你可以让电脑也陪你“大养特养”，不喜欢就干脆关掉，如果这样你还要抱怨的话，我也是无话可说。

AI编辑系统，就是前文提到的“飞跃式”的改变。你可以对游戏中的每个电脑大名的AI进行编辑，让他们或平和或好战或者成为内政达人。当然你可以说修改过的电脑AI依旧不能让我满意（确实，重新设定后的AI各方面的改善有限），但开放AI编辑本身，就是一件很了不起的事情，没有多少游戏设计者愿意让玩家在这个层面上去“胡搞”他们的游戏（一般也就是允许你设定个总体难易度）。

总体来看，“天道PK版”就像是一个大的编辑器，想怎么改着玩就怎么改着玩，决定权大多交给了玩家，希望光荣在游戏设计思路上的不小改变不仅仅是针对PK版的，也可以对“野望”系列可能有的后续产品或其他单机产品产生相当的影响。

光荣推出“天道PK版”，又给Fans带来了希望，觉得光荣也许会继续推出它的单机游戏系列，但目前看来，也只是一种可能性而已。光荣是一家非常严谨、踏实的公司，做事按部就班，相对的也会给人一种反应迟缓的感觉。游戏从DOS时代到Windows时代的转变，从单机到网游的转变，都经历了一些波折。如今的光荣，又到了需要抉择的时候，是抱定网游，单机只要“无双”系列，还是重新捡起之前的王牌单机系列，或许不久后玩家们就会知道答案了。P

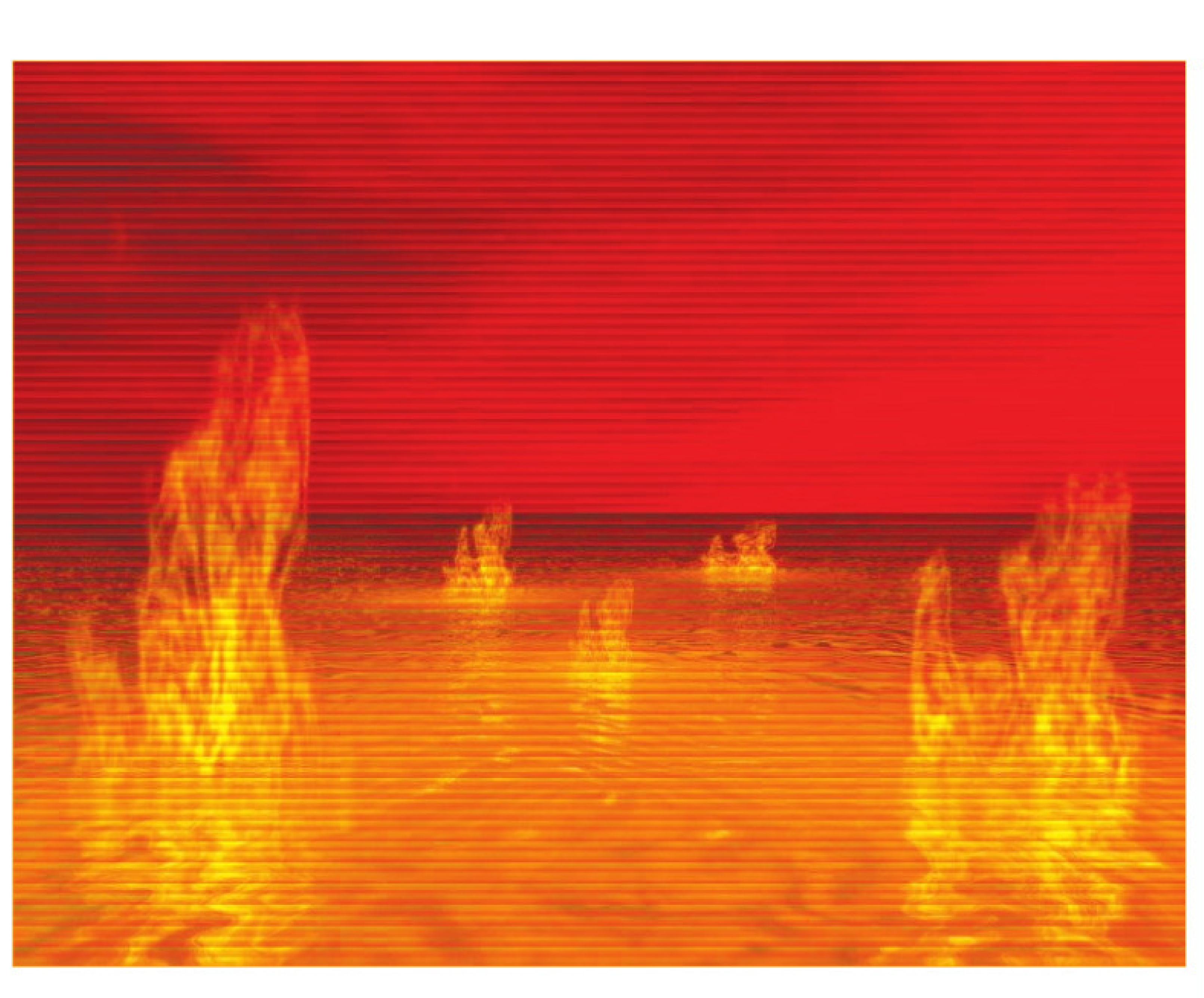
林晓：从编辑的角度来看，今天的剧场小说真正的看点应该是“尾声”第一部分的几个段落。在部分朋友发来的稿件中，对于暴力镜头的描写经常会采用白描的手法来进行详尽的刻画，似乎不用这种方法便无法达到预期的效果——但事实上，如果采用合适的修辞技巧进行编排，隐晦的手法一样会制造让人不寒而栗的实效。没错，这个段落就是个不错的示例，请欣赏。

作为独立成章的故事来说，《士师行》讲述的主题已经随着这次篇章的结束而落下了帷幕。但是，夜访者并没有停止它的步伐，欲知后事如何，欢迎关注中旬刊“游戏剧场”栏目的其它内容，我们不会让大家失望。



士师行
——夜访者札记·起源的故事（下）

■北京 Ground Zero



第五章

“真棒！夜访者先生真是个了不起的魔术师！”

明亮的灯光，平整干净的墙壁，干燥的床铺再加上蓬松柔软的被子，对于孤儿院的大多数孩子来说，还会有什么能比在倾盆大雨的午夜舒舒服服地睡上一觉来得更为惬意呢？

“晚安，玛丽，今天可过瘾。”

“……”

同屋的伙伴接二连三地沉入了梦乡，但对于玛丽来说，这种无忧无虑的结束只会是个奢望。

到底该怎么办呢？我应该相信夜访者吗？

如果它是人类的话，那么它肯定会是个出色的好人……就像经常帮助大家的游击士和巡回神甫一样。但是……它并不是人类，这是确信无疑的。因此，许多事情恐怕就不能用一般的标准来判断了。

对不起，夜访者先生，我非常希望能够对您产生认同感，但我做不到……很抱歉，我无法在和您处在同一屋檐下的时候依旧能安然入梦，这对我来说是不可能的，所以，请您……原谅我……

“孩子们都已经休息了，那么，您现在……”

“‘也可以去睡觉了？’这个冷笑话一点都不幽默。”

孤儿院的楼下，安顿好一切的夜访者从壁炉前转过身来：“连玛丽这样的小姑娘都能察觉到，您不可能没发现吧。”

“嗯。”

坐在壁炉旁边的特雷莎夫人没有抬头，注意力依旧放在手中的织补活上，“您应该不是人类吧。”

“没错。”

夜访者随手拉过来一张椅子，从容地在特雷莎夫人的对面坐下：“那么，请问您选择‘信任’的理由又是什么呢？”

“理由？一定要说的话，应该就是‘爱’吧。”

“哎哟，夫人，这种伟大的情感我可是无福消受，您还是换个措辞吧。”

“请不要误会，我所指的并不是男女之间的那种感情。”

特雷莎夫人的脸上露出了微笑，低头咬断一根线头：

“我看得很清楚，玛丽不信任您，但这也是没办法的事。您知道吗？我这间孤儿院收养的全都是在战争中失去了双亲的孩子。虽然从表面上来看，无论是在早熟的玛丽、敏感的波利、调皮的克拉姆还是天真的达尼埃尔脸上都能看到笑容，但我清楚他们内心深处真正的感受。是的，战争从这些孩子们的身上夺走了太多的东西，对于他们来说，‘生存’并不是故弄玄虚的议论话题，而是必须摆在人生观首位严肃对待的基本原则。正因如此，在常人的价值观中被视作‘附加条例’的判断标准才会被提升到接近偏执的核心地位……但这并不是孩子们的错，夜访者先生，造就这种意识形态存在的真正原因是战争。作为孩子们的抚养者，我清楚要想让他们的世界观回归到原本的轨迹并非易事，我能做到的只有在他们的成长过程中不断地给予关爱，让他们重新对这个并不温暖的世界建立信任感……这就是我作为孤儿院院长应尽的义务。所以说，请给孩子们成长的机会和时间吧，可以吗，夜访者先生？”

“这是理所当然的，特雷莎夫人。人类不是咸水鳄，不可能从蛋里一孵出来就建立全面的价值观标准。不过，拥有无限潜力的成长余地才是人类作为文明缔造者存在的最基本价值，这是不会有错的。”

“谢谢您的理解。另一方面，虽然您在本质上并非人类，但您的行为本身……至少在照顾桑迪和孩子们的时候，我看得很清楚，您的一举一动表现出的分明是长者面对后辈时理应展现的宽容与关爱，我不认为这种自然流露的态度会是什么虚伪的掩饰，所以说……我选择信任您，夜访者先生。”

“这仅仅是我的义务罢了。不过，善意的行为值得收获合理的回报，这种符合人道原则的价值观的确是我的基本信条。”简短地对自己的行为作出解释之后，夜访者扭头看看躺在壁炉旁边的桑迪，后者依旧一动不动地在沉睡着。“让我们换个话题吧。首先，在您看来，我的真实身份如何暂且不论，这位小神甫在您的眼中又是什么样的孩子呢？”

“哦，您是说桑迪么……”

特雷莎夫人放下手中的针线，起身走到小神甫身边，轻轻地给他盖好了毯子：“这么说吧，虽然这种深色的长袍，还有这种T字型的标志对我来说都是完全陌生的，但从母亲和抚养者的角度来看，能够在睡梦中露出这种平静表情的孩子，一定会拥有一颗善良的心吧。另外……噢，太好了，他终于退烧了。”

“您说的没错。从存在的意义来看，桑迪和我是彻底相反的两个极端概念。如果要给他的身份加以定义的话，虽然从根本动机来说似乎值得商榷，但就行为本质而言，小神甫注定配得上这个名号——”

仿佛是有所斟酌，但并没有持续太久。略微停顿后，夜访者毫不犹豫地作出了定论：

“弥赛亚。”

“喔？”

“不必在意字面的含义。有朝一日，您会明白这位身为外界访客的小神甫真正的存在价值，这一天的到来并不会太迟。目前来说，我能够做出保证的只有一点：桑迪是个善良的孩子，他的一切行为目的都是为了挽救这个濒临灭亡的世界。没错，这个世界即将迎来一场决定未来存亡的全面战争，但是，在这场善恶终结之战真正降临之前，我希望您能够以抚养者的身份帮我照顾好这个小家伙——这，就是我今天到访您这里的唯一目的。请问，您愿意接受这个委托吗，特雷莎夫人？”

“您说的是……战争？”

这个尖锐话题的再次提及终于打破了孤儿院院长的平静，她放下抚在桑迪额头上的手掌站起身来：“请问……您可以说得更具体些吗？”

“当然可以。特雷莎夫人，请问，您知道战争的本质是什么吗？”

“这个……我认为，战争就是……就是一种大规模的破坏行为吧。”

“没错。但是，人类的所有行为背后都存在着更为深刻的动机，而对于战争——这种人类作为集体生物能够执行的最复杂群体行为之一来说，隐藏在表面现象之下的真相无疑会更加复杂。的确，从生物本性的角度来看，战争可以视作占据生存资源本能淋漓尽致的体现——但是，又有哪种生物会为了掠夺远远超过自己维生需求上限的资源而对自己的同类发动战争、展开杀戮甚至拼到同归于尽的地步依旧在所不惜？说到底，战争是人类作为非纯粹的理性生物所能够执行的极端化无序行为代表，在本质上，战争与‘创造理性文明’这种秩序化行为正好处在完全对立的位置上。正因如此，‘反战’这个命题的价值才会存在讨论的意义——那么，究竟通过何种举措才能从本质上消灭战争呢？”

“唯技术论者把希望寄托在籍由技术发展提升生产力消灭贫富差距的理想上，统治者期望能够建立完整的秩序体系来缔造稳定发展的局面，至于宗教，创造出完美的信仰教条来让人类从精神层面上远离一切罪恶是这些感性主义者的梦想。然而，相比于战争的脚步来说，这些措施的步伐实在是太缓慢了。至少从目前的人类文明发展阶段来看，创建众生平等的乌托邦依旧是个不切实际的幻想。究竟是何种因素拖慢了文明理想化发展的进程？千百年以来，这个费解的难题一直困扰着无数疑虑者的思想。但是，设想一下，如果现在出现了这样一个机会，能够借助‘外来者’的力量完全消除人类作为秩序文明缔造者所残留的动物本性，那么，这种乍看之下似乎完美无缺的解决方案会是正确的出路吗？您认为这会是标准答案吗，特雷莎夫人？”

“这个……”

突如其来的发问打断了孤儿院院长的思绪，短暂的思考之后，特雷莎夫人做出了自己的答复：

“‘借助外来者的力量’，这种行为的动机与结果如何暂且不论，我认为……如果被动地从本质上抛弃本性，那么……我们还能被称作‘人类’吗？”

“精彩。”

夜访者慢慢地抬起了头，尽管戴着无孔面具的脸上看不到双眼，但特雷莎夫人依旧能够清楚地感知到这个异类的注视：“通过外界的力量摆脱生物的桎梏进入天堂，如果这种设想真能化作现实，那么处于当前发展阶段的‘人性’又会残留下多少内容呢？从本质上来说，这个下场仅仅是种变相的毁灭罢了。”

“……”

特雷莎夫人没有回答，只是静静地注视着夜访者。良久，孤儿院院长终于开口提出了这两个问题：

“您的目的到底是什么？您的本质又是什么？”

“您终于选择了直面现实，很好。首先，正如我在前面阐述的内容所示，‘籍由外界的力量让人类文明获得突变式的进化提升’无疑是种形同灭亡的死寂结局，而对于目前的利贝尔来说，这个可怕的议题早已成为了必须直视的危机现实。没错，正在利贝尔全境肆虐的灾难——海水与湖泊中泛滥的苦涩赤潮、漆黑一片的长夜与黯淡无光的白昼以及加装了金属甲胄四处横行的变异野兽——这些形同末日的现象仅仅是个预兆，真正的危机依旧潜伏在不远的阴影中蠢蠢欲动。如果任凭当前的形势继续发展下去，当危机的全貌展露在世人面前时，利贝尔——不，应该是利贝尔王国所在的塞姆利亚大陆，或者更全面地说，作为文明载体的整个世界立刻会陷入万劫不复的境地。与热寂相反，进入这个结局的世界会变成一架僵化、呆板的文明永动机——永远保持原地运动，永远不会发展进步。所有的人类会彻底丧失思考的能力，退化成为构成这座永恒运作但毫无意义的机械文明组件中的齿轮与螺栓。没错，我来到这个世界的唯一任务就是制止这种死局的降临。其次，有关我的真实身份，很遗憾，特雷莎夫人，以您的本质而言是无法理解这种概念的。我既不是神明的使徒，又不是魔鬼的代言者，我的本质是某些更接近这个世界核心真相的存在——我能够说明的就这么多，很抱歉。最后，作为一位优秀的聆听者应得的报酬，我邀请您作为见证人来观看这场危机化解行动真正的开幕式，请欣赏。”

讲完最后一句介绍词之后，夜访者整理了一下领带与礼帽，从壁炉前的椅子上站起身来：“幕布已经拉开，演员已经就位，零点时刻已经到来，降临吧，哈米吉多顿的预告者！”

第六章

和夜访者的出现有所不同，今天晚上的第二次异变发生在孤儿院的屋檐下，特雷莎夫人清楚地目睹了“预告者”登场的完整过程。

一轮银色的漩涡突然在壁炉远处的地板上浮现出来，平稳地旋转着，速度逐渐加快。一尊奇形怪状的金属结构物体慢慢地在圆周的中央显露出了形状，随着漩涡亮度的提升，整体轮廓逐渐变得清晰起来。最终，伴随着一阵无声的爆发，“预告者”完成了传输进程。

“唔……”

特雷莎夫人放下遮在眼前的手掌，终于看清楚了，但是……这到底是什么东西？

如果说夜访者的外观基本上还算符合标准人类造型的结构比例，那么这位被称作“预告者”的个体……恐怕“物件”才是更为合适的概念形容词。这位高度几乎抵达天花板的新来访者没有四肢，修长的躯干仿佛是由无数漆黑的金属部件与长短不一的缆线缠绕拼凑而成，全身上下唯一勉强称得上“规整”的部分是顶端正前方的一张苍白面孔——没有表情，没有眼珠，无机质的表面布满了奇怪的插孔与接口，“面具”恐怕才是这个部分更为合适的形容词。这就是“预告者”吗？

人工弥赛亚计划初期流程第二阶段，哈米吉多顿预告者登录完毕。士师单位坐标确认，进入下一阶段。

高高在上的无机面孔没有开口，冰冷的信息无声地在特雷莎夫人的思维中显示出来。*见证者个体身份确认完毕。第三阶段执行授权开启。*

“行了，自检结束就直奔主题吧，时间宝贵。”

站在预告者正对面的夜访者做出了回应。*指令确认。人工弥赛亚计划初期流程第三阶段任务资料读取完成。*

一阵轻微的律动，预告者缓缓地低下了头颅——或者说，那个在结构上应该属于头部的组件：*士师单位基本任务指令查收确认。开始报告本期任务行动访客单位名单。*

“请注意，特雷莎夫人，”用手势示意预告者暂停片刻后，夜访者回头望向站在旁边的孤儿院院长：“这些角色就是这次启示录任务的参与者。和我不一样，他们都是拥有血肉之躯的人类——或者说，至少在形态上接近人类的个体。没错，桑迪就是其中的一员。”

本期行动注册访客人数：5人。追加人数：1人。具体代码名单如下：

似乎是在重新校准数据，短暂的停顿之后，预告者的信息清晰无误地出现在特雷莎夫人的脑海中：

注册访客单位代码：虚妄骑士，福音主教，杀手女皇，战争猛犬，末日要塞。追加访客单位代码：毁灭大公。代码名单报告结束。

“有意思。”同样接收到信息的夜访者仿佛若有所思：“看来这次的主角是骑士，很好，至少在智慧方面不会占据先手。战争猛犬和末日要塞结伴登场？利贝尔政府今年的国防预算可以宣告清零了。毁灭大公居然不是核心人物……不过等等，你刚才说的第三位访客是谁？”

士师单位信息感知组件工作正常。本期任务行动访客单位代码名单报告完成。

“不……我不能确认这个代码到底是不是代表那个独立个体。不，不行，——听着，申请提前报告第三位访客真实身份ID。”

指令接收确认。第三访客代码确认属于独立个体类别。真实身份ID报告申请授权通过，警告，以下内容属于最高机密等级——

这一次，后继的信息并没有出现在特雷莎夫人的思维里，但是，夜访者接下来的反应已经足以证明那个代码真相的分量：

“……以西结？先知？杀手女皇这次居然和虚妄骑士站在相同的阵营？”夜访者的发言几乎没有任何迟疑：“等等——申请报告本次行动后勤支援状态，以及本次行动初始系统状态条件，最高优先等级，立刻处理！”

指令接收确认，报告申请授权通过，警告，以下内容属于最高机密等级——

依旧是没有下文的信息，但是和上一次相同，实际状况如何看看夜访者的反应就知道：

“很好，进入最终阶段之前不会有任何后援，距离溢出上限仅剩4次的任务重置机会，再加上杀手女皇这个不确定因素，这场行动的前途形势真是一片大好，好极了。”夜访者摇摇头，迈开步子开始踱起圈子来：“另一方面，如果桑迪是福音主教的话，那么这次的行动还真是熟人荟萃——很好，我知道你是谁了。”

夜访者抬起头，面对着居高临下正在俯视的预告者：“肯尼迪？”

没错。

这个后知后觉的问询似乎对预告者造成了某些微妙的影响，至少无声地出现在思维中的信息不再冰冷如昔：

综合以往的任务记录来看，能够在早期阶段察觉到我的真实身份是确保整场行动顺利进展的重要前提。没错，这场任务的逻辑推演结果证明不存在任何胜算，正因如此，作为处于封闭领域中的计划外行动单元，根据预告者行动规则以及命令与执行顺位列表的规定，我可以在能力允许的范围内接受您的调控指挥。现在，请制定任务指令。

“很好，肯尼迪，有你在我身边总算不至于孤立无援。”确定基本状况后，夜访者立刻恢复了常态：“取消所有预定计划。新的行动方案指令已经直接发送至你的海马体缓冲区，立刻查收。另一方面，特雷莎夫人，”夜访者停下了脚步，转身面对孤儿院院长：“您不必深究这一段前面的所有台词究竟有何种含义，您需要了解的只有一点：情况有变，由您来照顾桑迪的计划全部取消，他的人身安全将由我自己来负责保护。除此之外，我曾经做出的承诺依旧有效，请放心，孤儿院的孩子们和您本人依旧在我的约定保护范畴之内，请——”

警报！最终突袭信号出现！立刻采取应对措施！

还没等夜访者讲完最后的告诫，来自预告者的警告已经打断了对话。就在这条警报出现在所有当事人思维之中的同时，一道诡异的亮光刺过玻璃窗射入了孤儿院的屋内。“真是一点喘息的空隙都没有。请放心，特雷莎夫人，我会不惜一切代价保障您和孩子们的安全。呆在这里，不要出来！”

说完，夜访者毫不犹豫地推开孤儿院的大门走向屋外。在它的身后，预告者无声的信息依旧在所有人的脑中回荡：

注意，你的客观个体离线系统依旧处于测试运行状态，强制开启的话至少会造成24小时的宕机状态，请谨慎制定应战计划。注意，你的客观个体离线系统依旧处于测试运行状态……

插曲：蔡司中央工房技术研发部主任艾丽卡·拉塞尔的报告提要

尊敬的卡西乌斯准将：

首先，有关3月31日凌晨发生在玛西亚孤儿院的灾难事故，我谨以中央工房全体研发人员的名义表示沉痛的哀悼。失去父母的孩子们再次流离失所，这无疑是令所有人痛心疾首的结果。请务必尽快解决这个问题，对此，中央工房会提供一切能力范围之内的援助。

其次，有关您给我们送来的检测个体——经过详细的分解研究，我们依旧无法确认这具名为“夜访者”的人型装置究竟来自何方，但一项基本结论已经成为了所有研究分析人员的共识：这架奇妙的装置包含的工艺等级远远超越了我们目前的技术水平。是的，尽管技术专业人员的自尊心让我不愿意承认这个结论，但展现在所有人面前的现实让我们不得不甘拜下风。很遗憾，您在上一封来信中重点提出的“尽快恢复这架装置的意识”委托我们表示无能为力。是的，尽管所有人已经竭尽心力，但直到目前为止，就连最基本的动力系统原理分析也依旧让所有人一筹莫展，唯一可以确定的是，这架装置没有使用任何形式的导力能源系统，以往的经验与理论在这里完全派不上用场。

最后，在这封短信的末尾，请允许我以女性研发者的身份阐述一下对这架装置的看法：一方面，当我们剥除了它的伪装外表之后，展现在所有人面前的是一件难以置信的技术工程杰作——无论是部件加工精密度、框架材质强度还是整体结

构布局，整架装置的每一个细节所展现出来的无不是超越艺术品等级的工程学美感；另一方面，尽管这种规律化的美感对我造成了极为深刻的触动，但以女性的直觉来说，这种纯粹的直观感受背后似乎隐藏着某种难以理解的内涵……与美学修养无关，我家的那个顽固老头子也能产生相同的感受就是证明。无论如何，您的委托我们会尽一切努力去完成，请再给多给我们一点时间，谢谢。

敬上。

第七章

脱离了躯体的桎梏，夜访者的意识无声无息地悬停在中央工房地下研究所的上空，居高临下地俯视着那些忙忙碌碌的研究者。

真是毫无意义的徒劳行为。反向工程的基本前提是技术等级的鸿沟可以用理论计算的结果来填补，但对于这些拆解者来说，构成障碍的并不是无法逾越的深渊，而是无限延展犹如死亡的坚牢障壁。

24小时的宕机体验，感觉如何？

一个无声的信息出现在它的意识中央。“实际长度应该是36小时。”

夜访者做出了无声的回应：“孩子们的现状如何？”

孤儿院的小家伙和院长安然无恙。至于桑迪，那个没有放弃偶像的原始宗教组织正在对他进行监管。另外，告密者的身份比较耐人寻味。

一个简短的名字显示在夜访者的意识里，*玛丽*。

“意料之中。很好，这下子交易可以扯平了。”

*真是无情的家伙。*无声的信息持续显示着内容，*下一步你准备如何行动呢？*

“很简单，让这些不知深浅的家伙付账。”

夜访者的答案非常简短。“帮我照顾好桑迪。”

请放心，我会让他扮演好合适的角色。祝你好运。

“谢谢。交给我处理。”

尾声

这种冰冷的体验对他而言并不陌生，但亲身地经历还是第一回。

这又有什么办法呢？既然人的生命只有一次。

作为当事者，这一刻他的感想又是如何呢？无从知晓。

但我们至少还能看到他的结局：

你的勇气值得称道。

时间仿佛凝固在一瞬间。无声的信息清晰地在他的脑海中浮现。

但勇气与奇迹不存在必然因果关系。

在静止的时间中，在他的对面，没有面孔的对手没有流露表情。它伸出手，精确地将他的灵魂轻轻摘走。

他的世界熄灭了。

七曜历1204年，夜访者事件，第一日。A级游击士约修亚·布莱特，死于一次彻底失控的第三类接触事故。

现在的时间是七曜历1204年4月1日15点50分。新弥赛亚计划第一阶段核心任务执行完毕。

真是可怕的能力呢。无论已经看过多少次，我的感想都是如此。

“人类最古老而强烈的情绪，便是恐惧；而最古老最强烈的恐惧，便是对未知的恐惧。他们永远无法理解目睹的表面现象之下的真相，这种能力的真正意义就是如此，听听这个。”

回归躯体的夜访者抬起左手，打了个清脆的响指，它的身边立刻响起了一阵接近歇斯底里状态的嘶吼：

“我命令你！立刻给我用全速把埃尔赛尤号开过去！这不是请求，这是我给你的命令！我不管那个家伙到底是什么东西，立刻给我执行命令！”

多么慷慨激昂的气势。真是位不知轻重的公主殿下呢。

“身临其境地目睹自己的挚友横遭不测，如此激动也是情有可原。”

夜访者注视着自己的右手，三枚精致的发光结构体悬浮在距离掌心不远的位置上，凭借着互相之间的作用力构成了一个不稳定的三体结构：“尊敬的科洛蒂亚·冯·奥塞雷斯殿下，想必刚才在这里发生的一切给您留下了深刻的印象，您现在的感受想必不会太好，不过，我谨慎地提醒您一句：即便您用最快的速度赶到我这里也不会改变任何事实，所以说，为了您自己的安全考虑，我诚恳地建议您还是速速逃之夭夭吧。坐上您的小船，能逃多远就逃多远，这是您唯一的幸存机会。”

“另外，有关您对我身份的质疑，除了‘夜访者’这个晦涩的名号之外，我可以给您做出一点简单的介绍。请听好，这段话我不会说第二次——”

短暂的停顿之后，最终，出现在所有当事者思维中的是一段简短的宣言：

“义人选择的道路，被暴虐与专制之辈的恶行重重包围。然而，那些以慈悲与博爱的名义守护自己的同胞，挽救迷失的孩童与引领弱小者穿越黑暗峡谷的义人必将得到我的护佑。对于那些企图对义人施加伤害的敌人，我必将降下无情的惩罚加以制裁。当那最终的审判降临之时，你将会明白，我所施行的道义，正是那超越登神之道的真理！”（完）



读者投稿

我的游戏生活·我为什么不玩游戏

■河北 Captain

喜欢“大软”的朋友大多数都是游戏爱好者，我也一样。但和大多数玩家不同的是，大部分的时间里我并不是在玩游戏，而是更喜欢去看“大软”上的游戏文章。上高中的时候，我和“大软”第一次相遇，当时拿到杂志直接翻到“极限竞技”栏目，看看有没有中意的电竞选手的消息，那时候正是我沉迷“魔兽”最深的一段时光。不过，现在拿到“大软”之后我不会刻意挑剔介绍的游戏内容，对于大家耳熟能详的经典系列例如“使命召唤”“细胞分裂”“生化危机”“古墓丽影”和“仙剑”等等，虽然我没有亲自玩过，但通过“大软”的窗口依旧可以一直抱持着关注。我喜欢那些精美的画面，更欣赏那些精彩的剧情，比如那《使命召唤——现代战争》的封面，从硝烟弥漫的战场中走出的美军士兵，那身穿紧身衣头戴夜视仪的特工费舍尔，那飞檐走壁的王子，那充满奇幻色彩和冒险乐趣的艾泽拉斯大陆。虽然我没有亲身体验这些游戏，但我同样可以体会到来自这些游戏的快乐。

现在我看“大软”的习惯不再是直接翻到后半本寻找游戏方面的内容，而是选择了从前往后的正常阅读顺序。在硬件评析里了解最新的硬件设备消息，在软件栏目里查找Win7的最新应用，在龙门茶社里阅读深度游戏论点，在极限竞技寻找中意的电子竞技选手的身影，在攻城略地里体验游戏的剧情，从另外的角度享受游戏的快乐。

说过了我阅读“大软”的体验，再来谈谈标题的后半部分。我们为什么要玩游戏？因为激情的战斗，引人的剧情，精美的画面，这些都是游戏能够带给我们的快乐。如果游戏带给我们的快乐不再吸引人，那么选择不玩游戏自然是情理之中。看到这里，想必不少人已经想反驳了：玩游戏不快乐？别急，请看我的解释。

在小学低年级的时候，我接触到了红白机。那时候，游戏带给我的是无尽的乐趣。上四五年级的时候，我接触到了电脑游戏——无论是“红警”还是“CS”给予我的同样是快乐。同时，我接触到了“KOF”和“合金弹头”这类街机游戏——必须声明的是我的游戏天赋很差，这在一定程度上影响了我的游戏体验：因为技术差，我打街机时更多体验到的是挫败感。从那时开始，游戏给我的就不仅仅只是快乐了，但是仿佛有一种力量在驱使我，我始终没有停止过投币。

然后就到了高中时代，我遇到了《魔兽争霸Ⅲ》，起初也被它深深吸引，但不久我便厌倦了——我第一次知道玩游戏也有不快乐的时候。那时，我经常去网吧包夜，或者在网吧一坐就是大半天。每次我都是兴冲冲地前去，但每次从网吧出来的时候，我睁开胀痛的眼睛，看着刺眼的阳光，一想到浪费了很多学习的时间还有很多作业没写，我就会隐隐产生出一种罪恶感，但我并没有停下来。我不断地后悔却又不断地重复，这就是我那段时间的经历。

有人说，内心空虚的人才会沉迷于网络。姑且不论这个命题是否正确，但当时的我刚刚从乡下来到一座陌生的城市念高中，因为性格内向，因为学习紧张，因为内心中无法掩饰的自卑，我始终无法融入到学校的氛围里。虽然我的成绩在全校排名中都算得上不错的，但我没有真正的朋友，面对学习和生活带来的各种压力我选择了逃避，或许正是逃避的想法催生了我对网络的沉迷，这是我能想到的唯一合理解释。

也是在那个时候，我认识了“大软”。最初只是因为杂志刊登的游戏报道，后来随着我对“大软”的了解越来越多，看书的内容也就不限于游戏了。真正的转折点是在去年我上升上大学开始的，我早就想要摆脱游戏带给我的混乱与纠结，但事实上我依然去网吧包夜，上机一个小时之后就不知道该干什么，迷茫了一整夜之后拖着疲惫的身躯在清晨的寂静中回到宿舍。但是，渐渐地我变了，我开始很少去网吧，经常去图书馆。如果说游戏给我的乐趣风格是激情洋溢，那么读书给我的乐趣滋味则是平淡温和。虽然平和，但至少不会像游戏一样让我混乱。从此，我的生活开始变得明晰而有条理。游戏我依然会玩，但仅仅是为了获得放松与快乐；读书则让我萌生了很多想法，给大软投稿便是其中之一，这，就是我的第一次投稿。

归根结底，游戏并不是什么有害无益的电子瘟疫，恰恰相反，它给我们带来过许多快乐，已经是我们生活中的一部分。只是，当游戏带给你的不再是快乐的时候，不妨先把它放在一边。生活中还有其他值得去享受的东西，说不定这些东西也会给你带来意外的惊喜。P





读者来信

哎，最近太忙了，杂志到手了好几天都没时间看。单位迎接军区首长检查，将军，那可是将军啊！准备的力度可想而知，送走了将军，又有各管理处来抓“崇尚军人荣誉，保持军队良好形象活动”。总之，两眼一睁，忙到熄灯，就是我们的生活写照。

希望能结识同样是军人的大众读者，望批准。（**山东 李涵兵**）

认识贵刊是在部队的图书馆，作为从游戏开始接触电脑的网迷来看，贵刊办得相当不错！实用软件和网游介绍栏目尤其值得称道。

嗯，接下来还有一些问题想要请教一下：

1.我的杂志经常不能及时送到，每次都要过上半个月打电话索要，到现在依旧有几期杂志没能入手，请问可以解决一下吗？

2.如果我在使用电脑时遇到问题可不可以向贵刊求助呢？问题应该以什么方式汇报？

3.还有一个请求，我想体验淘宝网购，请问具体应该怎么做呢？应该如何支付货款？

最后，祝贵刊越办越好，敬上！（**河北 李冬冬**）

林晓：正如以前在“读编往来”中提到的那样，“大软”的读者主力群体除了广大学生朋友外，来自部队的读者也占据了不小的比例，今天刊登的就是几位解放军读者的来信。另外，编辑部有一位曾经从事过IT售后工作的新人编辑，有关上面的提问，请看他的回答：

十分能打的熬夜专家Enigma：好吧，作为一个刚刚脱离电脑售后领域不久的编辑部新人，回答子弟兵读者朋友的问题责无旁贷，一条一条来：

1.“大软”月初与月中出版发行的上下刊可以通过邮局进行订阅，全国同步发行。部队上的具体情况我不太清楚，不过收发邮件的传达室肯定是会有的，只要邮政单位的物流渠道运行正常，那么杂志应该可以顺利及时地抵达征订单位，这是不会错的。所以说，您不妨向部队的邮发部门咨询一下实际情况吧，怎么样？

2.作为一个刚刚脱离IT服务业不超过半年的前售后人员，对于“电脑使用中遇上了问题该怎么办”这个疑问我个人的看法是：如果是故障方面的问题，直接向销售电脑的经销商进行咨询不仅是最快捷的途径，更是作为消费者最基本的权力。如果的是软件使用方面的困难，向编辑部咨询的话我们当然会尽全力解决您遇到的麻烦，但这种问题通过电话进行交流的话限于通话表述的内容局限性往往很难得到解决，如果来信的话往来的周期又显得过长，不利于问题的及时解决。所以，个人建议还是向部队图书馆与比较擅长电脑应用的朋友咨询探讨比较实际。另外，功能强大但操作困难的大型软件有时候可以用功能相对单一但使用起来更为便捷的小软件代替，具体情况还要视自己的实际应用需求而定，关注“实用软件”栏目介绍的内容可以帮您做出更合适的选择。

3.作为近年来国内知名度最高的网络交易平台，淘宝网最大的卖点就是建立了一套可信度较高的中介支付系统。买家拍下商品发出订单后，支付的款额并不会直接交给商家而是暂存在中介系统中，只有在收到商品确定无误进行进一步确认付账后卖家才会真正收到货款。具体如何办理相关事宜可以去淘宝网站上查看，如果还有疑问的话可以向淘宝网客服咨询，祝您网购愉快。

人在军营，身不由己，但是一颗FPS爱好者的心始终未冷，接触到了真枪，却告别了FPS，这也许就是鱼与熊掌不可兼得的道理。不过好在还有“大软”这样一本杂志能让我随时了解游戏及硬件的发展现状，也让我不停地对着“大软”记下游戏名称，这都是我复员回家后要入手的作品。只是恐怕自己2年前的老机子已经不能胜任今日的工作，想更新却在犹豫……毕竟，复员后已经24岁的我有太多太多的支出要应付，婚姻，房子，工作……这就是生活的压力让我不能流连在游戏的世界里，但是，至少还有“大软”，我的精神家园。非常感谢诸位编辑的辛勤劳动，最够，祝愿大家新年顺利，“大软”越办越好！（**新疆 万泽为**）

林晓：又是一封寄自军营的邮件，不过，今天还有另一位小编似乎也想来说上两句，大家不妨来看看——

刚刚觉醒了预知能力的正义使者小白：的确，长大成人之后我们肩上都会添上沉甸甸的责任。不过，有挑战，有努力，有发展的人生才是积极向上的人生，不是吗？加油吧！另外，如果想寻找合适的更新换代配置的话，请留意关注“硬件评析”栏目的攒机方案内容，我们会在合适的时间推出“合理实惠升级方案”方面的文章，想必会对您的硬件升级有所帮助吧！

快评



本期的《戴斯班克》欢乐攻略果然文如其名，欢乐到不行，放假以后一定要亲自来试试。除此之外，“硬件评析”栏目中的《十年回顾》也很不错，可惜长度略短，期待以后刊登的内容。（**广东 JEEP-ROCK**）

林晓：虽然寒假仅仅是个短暂的假期，但接连到来的两个节日无疑让人在这冬日中感到不少暖意，大家节日快乐！2月下的这期杂志大家的感觉如何？欢迎发送邮件到linxiao@popsoft.com.cn送出评论，说不定还可以得到精美的纪念品喔。

游戏推荐

写在前面：

和之前的某次经历一样，在我为“读编往来”栏目准备这篇稿件时，一封读者来信被林晓姐姐转交到了我的手上：

“‘大软’能够回应读者的建议刊登游戏怀旧内容自然是好事，但人人的心中都有属于自己的经典，回顾的任务全部交给一个即时战略玩家负责会不会显得太过片面？”

噢，看过这封信后我说，看来，解释重申一下这个不定期栏目的规划果然还是极有必要的。

事实上，早在上次的经典游戏回顾引言中林晓姐姐就已经说得很清楚，这个不定期的栏目并不是什么作者承包制的专栏，只要你的心中保留着难以忘怀又不违反基本国情的经典游戏作品，只要你愿意把自己的印象感怀写成介绍短文发过来，一样可以在这个栏目中露上一小脸。从内容多样性的角度来考虑，我十分期望游龄悠久的剧情派玩家愿意分享一下自己的黄金时代记忆，毕竟我自己是个电子游戏领域的好战主义者，不能打打杀杀的游戏对我来说基本上没什么吸引力，因此介绍回顾的游戏类型略显片面化也是事实，我承认。

最后，除了把稿件的字数尽量控制在“读编往来”的版面容量之下以外，这个栏目的投稿并没有什么特别的要求限制，大家都来动笔试试吧。

——坏香橙



箱庭中的战争歌剧
——《超魔法大战》回顾

■北京 坏香橙

提起日式游戏，诸位的第一印象应该就是主机平台上的各种ACT、RPG与SLG作品，如果把范围限制在PC平台上的话，各种图文并茂的电子小说恐怕会是大家最先想到的内容。相比之下，除了部分移植作品以外，作为主流电脑游戏类型之一的RTS似乎一直没什么特别出色的作品值得一提。不过，正所谓物以稀为贵，尽管无法与《命令与征服》或《星际争霸》这样的经典游戏相提并论，但PC平台上的日式即时战略游戏——或者说至少在设计形式上比较接近——依旧是存在的，其中也不乏值得一提的上佳之作，例如今天要来介绍的《超魔法大战》就是这样一款作品。

概述简介

《超魔法大战》是由日本老牌PC游戏制作厂商工画堂于2002年发售的一款具有浓厚角色扮演色彩的即时战略游戏。尽管由于发行时间较早以及日式PC游戏厂商一贯落后时代的技术能力而采用了2D画面，但平心而论，这款游戏的像素画面绘制非常精致，完全达到了一流作品的水准。不仅如此，在游戏性方面这部作品的表现也丝毫不落下风，非常值得玩家认真投入钻研一番。厌倦了冗长拖沓的回合战略模拟游戏吗？想在即时制的系统下指挥各具特色的角色展开精彩的鏖战吗？来试试《超魔法大战》吧！



此游戏的一大特色便是画面赏心悦目，角色形象美轮美奂

游戏画面

正如上一段提及的内容所示，《超魔法大战》的点阵画面非常细腻，然而这部游戏图像上的卖点还不止如此，除了战略画面上的场景与人物之外，过场剧情中的大幅人物特写插画同样绘制得极为精致。如果你对同为工画堂出品的《特勤机甲队》系列不算陌生，那么我可以很负责地担保：《超魔法大战》的角色头像与人物半身像水准完全不会比这个经典系列逊色多少。除了角色的表情稍显单调使得表现力略为不足外，这款游戏的画面我找不出任何值得批评的严重缺陷，总体得分至少在90分以上。

游戏剧情

和大多数日式游戏一样，尽管在宏观架构上相比于欧美作品显得气势不足，但如果以“庭院风景”的标准来看，《超魔法大战》的背景剧情完全可以用“精致”来形容。另外，这部游戏的另一大特点就是文字内容辞藻非常优美，几乎已经达到了“华丽”的境界——这也是我在标题中特别采用了“歌剧”这种概念进行指代的原因。当然，这种极尽华美的语言风格不一定会符合所有玩家的胃口，但在我看来，如果你有意向想来尝试一下写作投稿却又缺乏实际经验的话，那么这部游戏还是值得体验一下的，至少在修辞表达上会有所启发，这并不是玩笑。



不过这种过于唯美的画风也不是没缺点……如果我说上面的这两位其中之一不是妹子你相信么?

游戏音乐与音效

又是一项值得喝彩的卖点——《超魔法大战》曾经在2008年推出过游戏原声音乐集（OST），尽管距离游戏发售的时间已有6年之久，但受欢迎程度依旧丝毫不减。至今，这张双CD的专辑在Amazon上的标价依旧为2800日元——要知道，在国内极具人气的《空之轨迹》系列游戏OST售价基本上也是这个水平。除此之外，《超魔法大战》音效方面的另一项重要卖点就是人声演绎部分的效果，如果你是日式动画的爱好者，那么在这部游戏的配音人员列表中你会惊喜地发现好几位自己中意的声优，具体情况如何，大家还是找来游戏自己听听看吧。

当然，除了角色人物特写之外，战略画面的效果也是一流

游戏系统与难度

介绍了这么多优点，也许会有读者朋友表示奇怪：既然这部游戏看上去如此优秀，为什么没能继续发展下去成为经典系列呢？其实，《超魔法大战》这部游戏尽管拥有数量繁多值得称赞的优秀卖点，但在游戏设计上的缺陷却也是一样鲜明直接：和大多数日式RPG一样，《超魔法大战》同样拥有完整的角色培养与职业进阶系统，等级越高的人物能够使用的强力技能越多，符合了一贯的角色扮演游戏思路——但是，这部游戏在“角色能力提升”系统之外另有一项“人物登场时间限制”的设定，而且最要命的是，这个时限的长度居然与角色的等级呈正反比关系。换句话来说，玩家辛辛苦苦地培养了出一群高等级人物，到头来却发现每个角色的实际上阵时间短得可怜，往往还没操作多久就会宣告限额结束强制退场，实在是扫兴。诚然，这个系统的设计初衷是让低等级的角色也能获得公平的出场机会，但与游戏的实际操作系统结合来看的话，这个特色实在算不上什么值得称道的卖点——和《星际争霸》这种RTS经典相比，《超魔法大战》的游戏控制系统明显要逊色许多，不夸张地说，在后期关卡中如果没有高超的多线操作能力很容易陷入手忙脚乱的境地，一不留神就会满盘皆输从头再来。在我看来，即时化的操作相比于传统的回合制的确要流畅上不少，但如果《超魔法大战》能像《博德之门》一样加上“随时暂停调整战术配置”的系统，那么这部游戏的整体评分完全可以再提高不止一个等级。



放大一点仔细看看，纤毫毕现大概就是这个意思吧



就算是作为陪衬的背景画面，效果同样让人喝彩

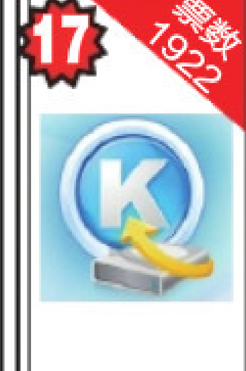
总结

优秀的画面、精致的剧情、动听的音乐与相当具有挑战性的难度，《超魔法大战》就是这样一部华丽但并非徒有其表的作品。如果你在这个没有情人的情人节中需要一部配置要求不高的游戏消磨时光的话，不妨来试试这部作品。相信我，你不会失望的。P

除了战斗与对话之外，这部游戏还是存在养成系统的，不愧是工画堂的作品

热门软件排行榜

截止日期2011年2月1日

排名	票数	图片	名称	制作公司	版本号
1	2291		QQ	腾讯	2010SP1
2	2239		迅雷	迅雷网络技术有限公司	7.1.5.2152
3	2221	 	360安全卫士	奇虎公司	7.5
4	2211	 	QQ影音	腾讯	2.8
5	2168	 	搜狗拼音输入法	搜狐公司	5.1.1
6	2135		瑞星杀毒软件	北京瑞星公司	2011
7	2129	 	谷歌浏览器（Chrome）	谷歌	8.0.552.237
8	2102	 	千千静听	郑南岭	5.7Beta3
9	2083	 	金山毒霸	金山安全	2011SP4
10	2067		暴风影音	暴风网际科技有限公司	3.11.01.01
11	2032		easy Mule	VeryCD	1.1.15
12	2010	 	KM Player	姜龙喜（韩）	3.0.0.1439
13	2002	 	傲游浏览器	傲游天下科技有限公司	3.0
14	1998	 	卡巴斯基	卡巴斯基实验室	2011
15	1978		NOD32	ESET	4.2
16	1959	 	Firefox	Mozilla	4.0Beta
17	1922		酷狗音乐2010	酷狗科技	6.2.15
18	1903		世界之窗（The World）	凤凰工作室	3.2
19	1876		Photo shop	Adobe	CS5
20	1833		WinRAR	Eugene Roshal	3.93

小白：就在这期杂志截稿前，我们得知VeryCD或许因未取得视听服务许可证而关闭。这听起来有些伤感，尤其我们的读者中有许多人很喜欢easyMule，“挂电驴下电影”也是不少普通人的业余消遣方式，若永远关闭的话，下载资源就又少了一个便利的渠道。可细想下来，VeryCD关闭全站的可能性不大，毕竟他们的在线视频等业务拥有版权，还有一些科普节目也不涉及版权问题。也就是说，关闭的应该是没有获得版权的。依我看来，短时间内这或许是件坏事，比如一些新鲜的“抢先版”找不到下载，影响了许多人的生活习惯。但事实上这是一件大好事，我们不是说它维护了一些人的利益，而是假如在一个站点上找不到资源的话，会迫使许多没有能力消费正版的人学习更多的知识，掌握更多的下载、分享方式。某种角度上说，这激发了人的自学能力，逼迫他们去了解网络的神奇、计算机的奇妙，谁知道呢？也许就因为这么简单的原因，一个对电脑一无所知的小孩却因此成了电脑高手、程序员、架构师……

玩笑归玩笑，其实VeryCD在反盗版工作上已经很用心了，各大影院上映的新片在他们网站上一定找不到下载，如果舍得花钱的话，VeryCD还可以成为他们的推广平台。目前真正“只下载，不消费”的人应该大多集中在论坛里，而监管论坛的难度非常大，再加上万能的搜索引擎，只要你想找就一定找得到。这就是说，打击盗版应该从改变人们的观念开始，否则即便是关闭整个网络，盗版还会继续存在。在国内特殊的市场环境下，我们见过很多例子，比如严厉打击盗版CD、DVD时，虽然一段时间内见不到路边小贩，但没有起到根本作用，几天后他们就又会回到马路上。这就是当许多人需求同一种服务时，它便会成为产业。没有人能消灭需求，但可以降低它，当需求足够低时，一个产业就消亡了。P



附赠：
王者的陨落
《巫妖王之怒》3.3冰封王座
25H权威攻略与掉落大全
（国服版）
增刊贺岁版
统一零售价
￥29.8元
《大众软件》2010
浩劫与重生
《浩劫与重生》高级典藏
图文指导全书（台服版）
现已火热上市！
大众软件
增刊
魔兽世界
WORLD WARCRAFT
•《浩劫与重生》完全上手指南
•新种族地精与狼人背景故事
•新生活技能考古学高级经验谈
•一刊在手，国服、台服
近期更新全面概括
•再送超大新版卫星地图
前所未有尺寸，灾变尽收眼底
（具体内容以实物为准）
We are Legendary
United Nations
Working as a Team
•《浩劫与重生》五人副本详尽指导
•托巴拉德——新世界战场
•新生活技能公会成就详解
•新资料片稀有怪物一览
•魔兽集换式卡牌画作展
•2010魔兽卡牌年度冠军赛
（更可参与魔兽卡牌刮刮卡抽奖活动！）
发行代理：北京倩文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　话：（010）65934375 65025164
传　真：（010）65934375
邮　编：100026
联系人：黄小姐
邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN